平成7年3月20日発行　第2巻第4号通巻第6号

TM

DARIUS 外伝 GAIDEN

ゲーメストムックVol.6



全ボス完全解析&攻略

全ゾーンマップ&攻略

ハイスコアラー専用超攻略

●初公開データ&イラスト満載設定資料集

●開発者インタビュー

読者大プレゼント

シルバーホーク発進せよ!!

VIDEO GAME MAGAZINE
GAMEST
MOOK Vol.6 980yen

究極攻略ムック
ダライアス外伝



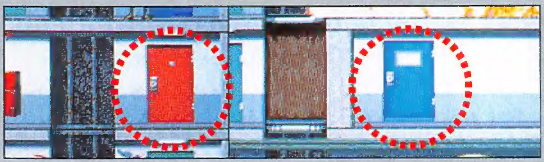
飛び交う銃弾、
迫りくる炎！
凶悪な核テロ計画を阻止する為、
スペシャル・フォースが立ち上がる!!
に耐えられるか
RACTION
TM
RNS-
ションリターンズ
TO CONTINUE
TAITO F3 PACKAGE SYSTEM
※ゲーム内容及び画面写真は、改良のため予告なく変更する場合がございます。

キャッチ・ザ・ハート
TAITO

あのエレベーターアクションが
パワーアップして帰って来る！

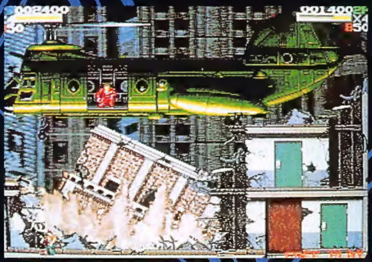
舞台は近未来。多発する核テロリズムに対処すべく
対テロ特捜チームが結成された。
指令は、テロリストが占拠する高層ビル、空港、
地下街などに侵入し、仕掛けられた爆弾を処理し、
速やかに脱出をはかること。
爆発まで残された時間はあとわずか。
GO AHEAD！

ゲームのポイント



●構成は全6ラウンド。全ての赤いドアの部屋に入り、ビルから脱出すればラウンドクリア。●青いドアに入るとゲームを有利に展開するための数種類のアイテム取得が可能。これらのアイテムは、置物の破壊や敵を倒すことでも出現。●敵の玉に当たると1ダメージ。ライフが0になるとストックが1つ減り、ストックが0でゲームオーバー。アイテムによりライフ回復が可能。●ボタン同時押しで、サブウエポンが使用可能。状況に応じて使い分けることで楽しさ倍増！

2P同時プレイ可能・コンティニュー／途中参加OK





ダライアス外伝 ゲームシステム

オーソドックスな横シューティングだが、随所に新しいアイディアが盛り込まれている「ダライアス外伝」。よく理解しよう。

ダライアスシリーズ

ダライアス外伝はタイトーがダライアスシリーズ第3作として世に送り出したシューティングゲームである。

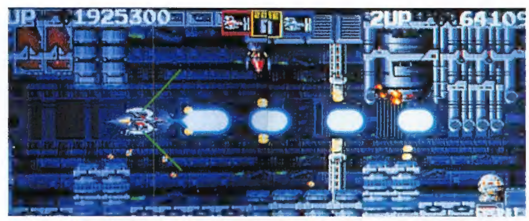
第1作のダライアスは、1987年に発表された。今見ても漸新な横に3画面つなげたゲーム画面のこのゲームは、ボディソニックシステムというシート部分にスピーカーを埋め込んだ専用筐体に搭載されて発売された。

ちなみに第1回ゲーメスト大賞受賞作は、このダライアスである。

2年後、1989年にその続編のダライアスⅡが発表される。今度は1画面減って横2画面となり、新しいボスを加え、より美しいグラフィックとなっての登場であった。

そして1994年、ついに長い沈黙をやぶって新たなるダライアスが登場したのだ。


これが初代ダライアスの画面写真。横3画面分という実に巨大なモニターが使用されている。


横2画面になったダライアスⅡ。パワーアップシステムも違うものに。

ゲームシステム

ノーマル1画面になってしまったダライアス外伝。とりあえずはいままでのダライアスシリーズと共通な部分から見ていこう。ちなみに今回も自機はシルバーホークだ。

まずはダライアスシリーズの最大の特徴である、ゾーンセレクト。ゾーンをクリアするごとに、次に進むゾーンを選べるシステムだ。全28ステージ、そのうちの7ステージを選択していくことになる。アルファベットは26文字しかないので、最終ステージにはZとVというステージが加わる。またアイテムを回収、ストックしていくことにより装備がパワーアップしていくのもあいかわらずだ。エクステンド（自機の残機増）は、得点ではなく、1UPアイテムをとることによってのみ。各ゾーンの地形にかくされており、弾を撃ち込むと出現する。出るゾーンは決まっているので、ストックは最大4機までとなる。また、このゲームは1周エンドで2周目はない。他に、編隊で来る敵を全滅させると得られる編隊ボーナスもちゃんとあるぞ。


2ゾーンのうち1つをセレクト。

操作方法は、2ボタンだが従来のダライアスシリーズとは異なったものとなっている。1ボタンは空中用ショット。2ボタンは従来は対地攻撃用ボムだったのだが、今回から無敵ボンバーのブラックホールボンバーが加わったため、それ用に使用されることになる。このボンバーは、撃った瞬間から自機の当たり判定を消してしまい（つまり無敵。ただし地形に対しては当たり判定が残る）巨大なブラックホールを発生させて敵を吸い込んでしまうのだ。ただし大型敵、中ボス、そしてもちろんボスは吸い込むことはできない。そのかわり、ブラックホールが閉じてからスパークが発生、画面全体の敵にダメージをあたえてくれる。


ブラックホールボンバーは強力だ。

装備に関しては、最初のダライアスに近い。この点については、次ページを見てほしい。

あと今回シルバーの得点アイテム、いわゆる白玉が復活した。これを取ることによりランダムでいくらかの得点を得られるのだ。最大5万1200点、最低で50点と運しだいでかなりの差がでる。普通にプレイしているぶんには余り気にしないが一度ハイスコアを目指しだすとこれが大きな意味を持つようになるのだ。これも地形にかくされているぞ。


キャプチャーに成功した瞬間。

そして今回新たに加わった仕掛けのなかでも最もユニークなのが、中ボスのキャプチャーだろう。ゲーセンのインストにこのシステムが書かれてないため、一般的なプレイヤーの人たちには今一つ馴染みがないかもしれない。

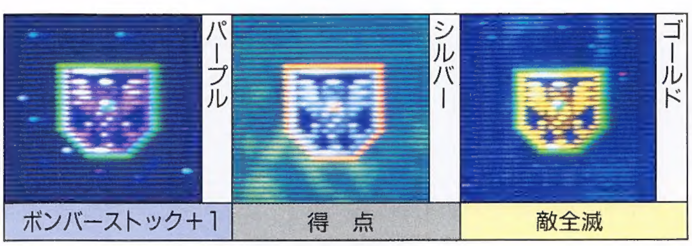
これは各ゾーンにいる中ボスの頭の部分に埋め込まれているコントロールボールのみに弾を当てることにより、これをはずし、回収すると、その中ボスが一定時間味方となって一緒に戦ってくれるというもの。ゲーメスト編集部では、お友達機能とか、舎弟システムだとかよばれているものだ。

その上、ただ倒すだけなら2万点にしかならないが、コントロールボールをはずすと1万点、さらに仲間にすると3万点もはいるのだ。ただし、コントロールボールをはずした後、それを回収するまで中ボスには当たり判定が残っているので、コントロールボールをはずした後攻撃を当ててしまうと、仲間になる前に死んでしまうので注意。

ボム、または上下に弾のついたレベルのウェーブを主に使うとやりやすい。

システムをしっかり理解してもらえただろうか。次は、パワーアップシステムだ。

アイテム



パワーアップシステム

空中ショット

空中ショットは、赤のパワーアップアイテムを取りストックしていくことにより、3段階、15レベルに進化する。

最初の段階はミサイル。ゲームによっては対地攻撃用の武器をミサイルと呼ぶことがあるが、ダライアス外伝では、対空兵器。注意してほしい。最初は単発で、アイテムを取るごとに2連、3連とレベルアップする。

次の段階がレーザー。これは最初から2連で、最強は4連。レーザーから、敵を貫通できるようになる。

対空兵器で最強なのがウェーブ。ただしウェーブだけで3段階あり、それぞれが3レベルの成長をする。このウェーブから地形を貫通できるようになる。

グリーンのウェーブが、最初の段階の小ウェーブ。イエローが中ウェーブでやや幅が広がる。レッドが最強のウェーブで、幅も広く上下に敵を自動追尾するサーチオプションが付く。

各ウェーブは、最初は単発で、2段階目で上下にノーマル弾がつく。小、中、大の全ウェーブを通じて実はこの第2段階が一番強力で、かつ使いやすい。ウェーブの成長は大のウェーブの2段階目で止めておくのがベストだろう。

なお空中ショットは一度死ぬと1つ前のレベルの1段階目まで戻される。

ボム

対地攻撃用の武器がボム。ブラックホールボンバーを略すとボンバー。まちがえないよう、注意してほしい。

グリーンのアイテムを集めることにより、これは4段階それぞれが3レベルずつ成長する。

最初の段階は下1方向のみのノーマルボム。グリーンのアイテムを取ることにより、ボムがより広い範囲にダメージをあたえるようにレベルが成長する。全部で3レベル。

次の段階がツインボムで、上下2方向に出るようになる。これも成長は3レベル。その次がマルチボムで、後にも上下2方向のボムが出るようになり、計4方向にボムが撃てるようになる。これも3レベルで成長する。

最強の状態がホーミングボムで、これは前方の2つのボムが自動的に敵を追尾してくれるというもの。これも3レベルで威力が強くなっていく。

ちなみにボムはレバーを右にいれて撃つとより遠くに、左にいれて撃つとより近くに落とすことができる。

なお、ボムは自機がやられても、パワーアップ段階が下がることはない。

アーム

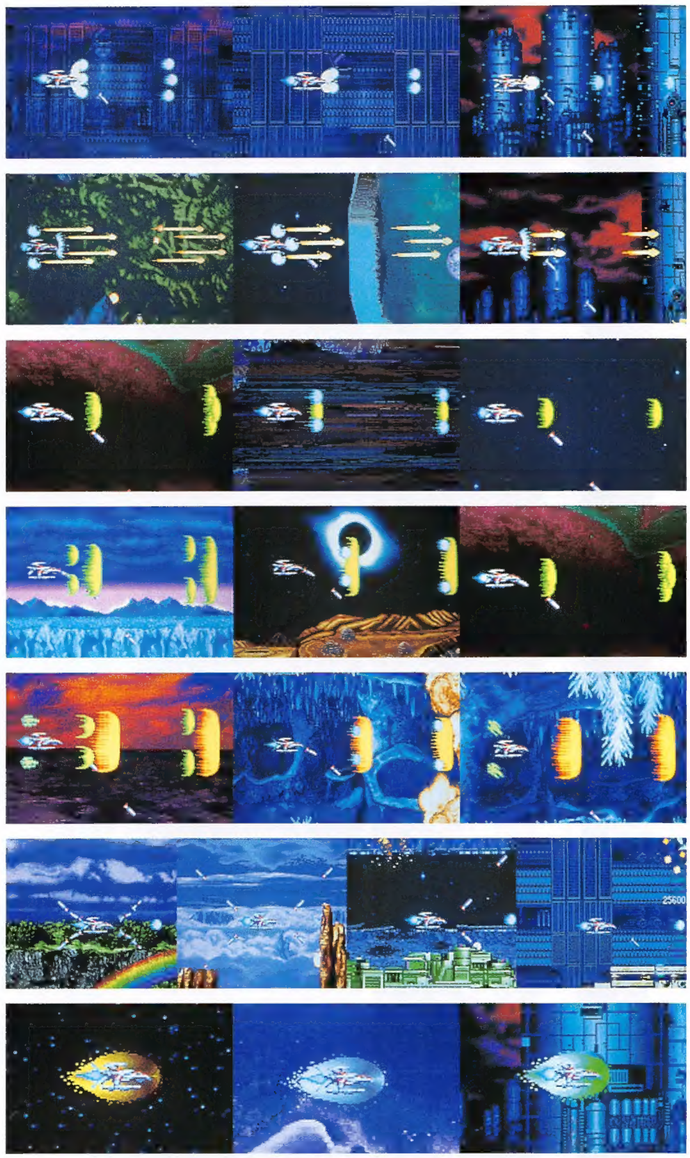
青いアイテムを回収することで装着、成長させられるバリア、それがアームだ。成長の段階により、一定数の敵の弾を防いでくれる。成長は3段階。最初はグリーンのただのアーム。3発まで敵の弾を防いでくれる。5個ブルーのアイテムを回収すると段階がアップ。ちなみにボムと違い、ストックが何個あろうと段階がアップしないかぎり、効果に差はない。

次がシルバーのスーパーアーム。これは4発まで敵の弾を防ぐ。

最後は、ゴールドのハイパーアーム。これは5発まで大丈夫。このハイパーアームになると、敵や弾だけでなく地形に対してもある程度の耐久力ができる。なお、途中やられてしまった場合、成長段階はそのままだが、レベルアップのためにストックしてあったアイテムはクリアされ、0に戻されてしまう。アームは耐久力が落ちると小さくなっていく。また、アームがけずられて、はだかになってもブルーのアイテムを取ればちゃんとストック数、段階はそのままでアームは復活する。

なお、けずられたアームはブルーのアイテムを取ると耐久力は回復する。回復量についてはを参照。ノーマルとスーパーについては残り耐久力1発の場合、わざとけずってしまい、はだかになってからアイテムを回収したほうが回復量が大きいのに注意。

アームがゴールドのハイパーアームになってしまったら、アイテムを5個ためても、その効果は変わらない。しかし、ダライアス外伝ではフルパワーアップした武器のアイテムをさらに取ると、1個につき5000点のボーナスがはいるようになるのだ。アームの場合、耐久力MAXでも5000点が入る。



ミサイル

レーザー

ウェーブ小(緑)

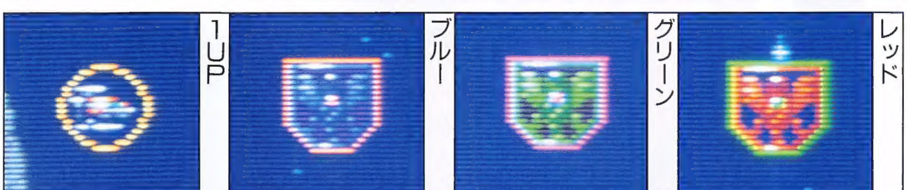
ウェーブ中(黄)

ウェーブ大(赤)

ボム

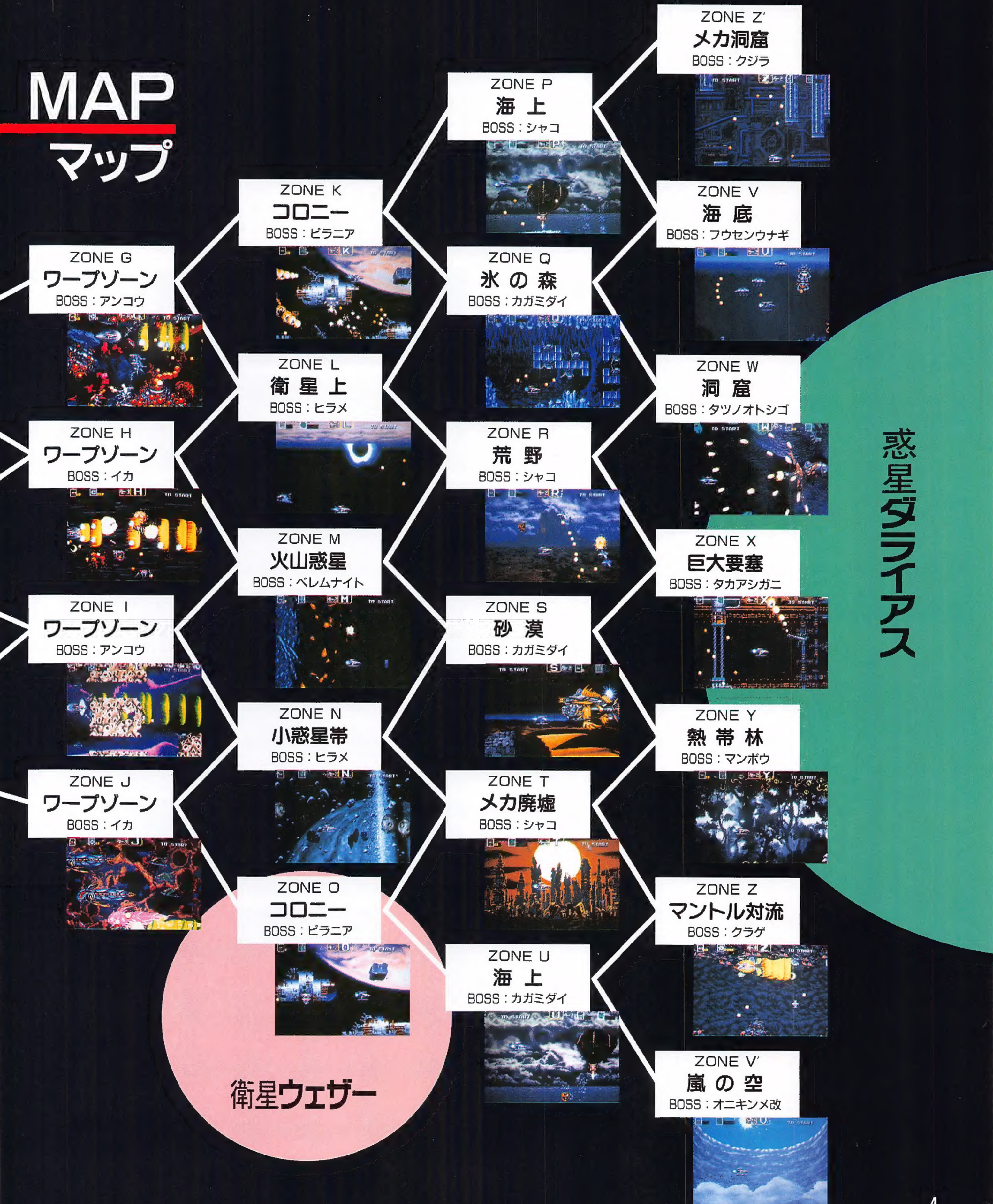
アーム

	アームがある時	アームがない時
ノーマル	+1	+3
スーパー	+2	+3
ハイパー	+3	+3



1UP	ブルー	グリーン	レッド
1UP	アーム	ボム	空中ショット

MAP
マップ


ZONE G
ワープゾーン
BOSS：アンコウ
ZONE H
ワープゾーン
BOSS：イカ
ZONE I
ワープゾーン
BOSS：アンコウ
ZONE J
ワープゾーン
BOSS：イカ
ZONE K
コロニー
BOSS：ピラニア
ZONE L
衛 星 上
BOSS：ヒラメ
ZONE M
火山惑星
BOSS：ベレムナイト
ZONE N
小惑星帯
BOSS：ヒラメ
ZONE O
コロニー
BOSS：ピラニア
衛星ウェザー
ZONE P
海 上
BOSS：シャコ
ZONE Q
氷 の 森
BOSS：カガミダイ
ZONE R
荒 野
BOSS：シャコ
ZONE S
砂 漠
BOSS：カガミダイ
ZONE T
メカ廃墟
BOSS：シャコ
ZONE U
海 上
BOSS：カガミダイ
ZONE Z′
メカ洞窟
BOSS：クジラ
ZONE V
海 底
BOSS：フウセンウナギ
ZONE W
洞 窟
BOSS：タツノオトシゴ
ZONE X
巨大要塞
BOSS：タカアシガニ
ZONE Y
熱 帯 林
BOSS：マンボウ
ZONE Z
マントル対流
BOSS：クラゲ
ZONE V′
嵐 の 空
BOSS：オニキンメ改
惑星ダライアス

ZONE ゾーン

ダライアス外伝のゾーン構成

ダライアス外伝は全28ゾーン、そのうちの7ゾーンを選んで進む。

スタートはシリーズ第一作のWゾーンのエンディングで、プロコとティアットがたどり着いた惑星ヴァディスから。ここから、母なる星ダライアスへと旅立って行くのである。

最初はAゾーン、惑星ヴァディスの都市から。ボスのオニキンメが途中から奥のほうを泳いでいるのが印象的な都市ステージだ。

次の2ステージ目からゾーンの選択が可能になる。ここまでが、惑星ヴァディスのゾーン。Bは主に陸上を、Cは海を進んで行く。この2ステージから、早くも選んだゾーンによって難易度に差がつき始める。Bゾーンのほうが、明らかに難度が低いのだ。

3ステージ目はヴァディスの衛星である、コントラリィー付近のゾーン。Fゾーンはその衛星コントラリィーのそばを通るゾーンだ。

4ステージ目はワープゾーン。惑星ヴァディスの引力圏をぬけたシルバーホークは、一気にダライアスを目指すのである。この4ゾーンはすべてワープ中の亜空間。スタート後しばらくすると、シルバーホークは残像を残してワープに突入するのだ。

5ステージ目はいよいよダライアスに接近、ダライアスの衛星であるウェザーがその舞台だ。ここのKゾーンとOゾーンは、ボス以外はまったく一緒といっていい構成になっている。また、Mゾーンはそのほとんどが巨大ボス、タイタニッククランス（ベレムナイト）により構成されているという一風変わったゾーンだ。敵らしい敵はボス以外では隕石ぐらいしか出てこない。

6ステージ目でいよいよダライアスに突入。全ゾーン共通で冒頭に大気圏突入のイベントが入り、雲をぬけ、ついにダライアス星にたどりつく。このイベントの美しさはシューティング史上に残るものといっていい。ここも、PとUは実質的に同じ構成のゾーンだ。また、P、R、Tのボスであるシャコははっきり言ってヘタなラスボスよりも強い。戦うならそれなりの覚悟が必要だろう。

そしてラストステージ、7ステージだ。長らく人の住まなかった荒れ果てたダライアス星の各地でラスボスにいどむのだ。Zにはシリーズおなじみのクジラ、グレートシングがいるほか、強敵ぞろいだ。

グラフィックの美しさがこのゲームの売りの一つだが、そのなかでもYゾーンの美しさは全ゾーンを通じてナンバー1だろう。画面奥で稲妻が走ってからしばらくして降り始める雨や、タイトーの名作シューティング、ガンフロンティアを思い起こさせるボス直前で飛び立つ鳥の群れ、雨あがりにかかる虹など、ぜひ一度はその目で見てほしいゾーンである。

衛星コントラリィー



惑星バディス

ゾーンセレクト

このゲーム、選んだルートによりかなり難易度に差がでてくる。初プレイで、2面をCルートに進んでしまい、かなり難度の高いゲームだと思った人もいるはずだ。ところが上のBルートに進めば、かなり簡単に先へ進むことができるのである。

最も簡単と思われるルートがA－B－Dと上のゾーンを進み、途中からH－L－Q－Vと上から2番目のゾーンを進むルート。Hゾーンのイカがやや強敵だが、いざとなったらブラックホールボンバーを使いまくるという奥の手もあるし。あるていど慣れてしまえば、まったく難しくない、初心者おすすめルートである。

逆に難しいルート、というと特に強力なボスのいるゾーンを通るルートである。ただしGゾーンのような、非常に地形障害物が多く、ゾーン全体の難度が高いゾーンもある。

具体的に強いボス、というとラスボス7体を除けば、まず思いあたるのがシャコだろう。しかもこいつは、6ステージ目の全6ゾーン中、なんとP、R、Tの3ゾーンに出現する。シャコと戦うのを避けようと思ったらQ、S、Uに進むしかないのだ。ただしTゾーンのシャコはやや楽な部類にはいるので、少し自信ができたら挑戦してもいいだろう。

そしてもう一つ、5ステージのMゾーンに出現するベレムナイトもかなりの強敵である。こいつは、なんとゾーンのほとんどをこのボス一体でしめてしまうという超巨大ボス。かなり強いが最も攻略しがいのあるボスでもある。

とりあえずこれらのゾーンをさけたとしても、最後のステージにひかえるラスボスたちは超強敵揃い。ただし、先にも述べたVゾーンのフウセンウナギは比較的やさしい部類にはいる。しっぽの攻撃がいやらしいが、とりあえずクリアを目指すだけなら、ボンバーのストックがある程度あれば、それにたよってしまってもいい。ちなみにこいつのしっぽは破壊すると90万点も入る。

Wゾーンのタツノオトシゴもやや楽な部類にはいるだろう。

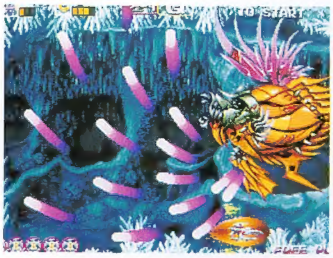
連射の有無で大きく難易度が変わるのがVゾーンのオニキンメ改。連射がついているなら、出現と同時に口にはりついて速攻で倒すというパターンができるのだが、それができないと、いきなり最強ランクのボスの仲間入りである。

その他のラスボスはZのおなじみのクジラをはじめとしてかなり手強い。本誌の攻略記事を参考にして頑張ってほしい。

このムックをより役立ててもらうために

このムックの読み方

攻略の見方



　ダライアス外伝というゲームは非常にボス戦の比重の高いゲームである。
　いくつかの例外もあるが、基本的にはゾーンそのものよりもそのボスのほうが難関となることが多い。最終ステージのフゾーンも他のシューティングゲームからみると、はっきり言って良心的ともいえるレベルである。しかし、最終ステージのボス7体は超強力な連中ばかりだ。
　そのようなゲーム性をふまえて、今回の基礎攻略はゾーンとボスをまったく別の章にわけて収録した。そしてさらにボスの紹介ページを別に設けた。これは各ボスの全攻撃パターンを可能な限り写真をつかって載せたかったのと、それぞれのボスを単体でしっかり紹介したかったためである。
　このため、たとえばAゾーンの攻略をトータルで見たいと思ったら、まず基礎攻略でそのゾーンの攻略を見て、ボス紹介でそのボスのデータと攻撃パターンを見て、そしてボス攻略を見てはじめて完了となる。
　なかなか面倒になってしまったが、いろいろ考え、検討した結果ダライアス外伝においては、この形がベストであろうということになった。

超攻略

　ダライアス外伝のムックをつくるにあたりもう一つ問題になったのが、どの読者層にアピールするのか?という問題である。
　やったことがないから、あまり他のゾーンのことは知らないの私、というプレイヤーと全ゾーン通過クリア済み、平均獲得スコア1000万点台というプレイヤーを対象に同じ記事を提供するというのはやはり無理がある。
　そこで今回、ハイレベルのプレイヤー向けにまったく別の記事を提供することにした。それが75ページから始める超攻略である。ここでは、ゾーン攻略も対ボス戦も一緒にあつかい、ひたすらより高いハイスコアを得るための攻略とした。
　メインとなるのは、上ルート、中央ルート、下ルートの3ルートとそこから派生する幾つかのルートである。
　ルートの選択基準はよりハイスコアが稼げること。そんな感じでルートを作っていった結果、I、N、Tのゾーンはぬけてしまった。ただ、これらのゾーンはプレイするぶんには十分おもしろいので、念のため。

きっと役立つ

　どうだろう、だいたいこのムックの構成は理解していただけただろうか。ダライアス外伝に関する可能な限りの情報は詰め込んだはずだ。ぜひ、役立ててほしい

メッセージ

オープニングデモ、エンディングで表示されるメッセージが英文でわからん、というあなたに送ります。

宇宙空間　　オープニング

プロコとティアットが新天地をめざして旅立った。
その頃、死の星ダライアスを出発する移民船があった。
そして小さな惑星ヴァディスにたどり着いた。
月日が流れ、人々は回復した故郷ダライアス星へ帰ろうとしていた。





海上ステーション　　オープニング

ダライアス星移住の拠点が何者かの手によって破壊された。そして帰路についた輸送船団も…。
魔の手はヴァディスにも及び、出撃したシルバーホーク隊もほぼ全滅した。
最後の望みをかけて、2機のシルバーホークが出撃しようとしていた。

Yゾーンエンディング

木々を焼き払い、破壊の限りをつくした敵もシルバーホークの活躍によって撃墜された。
着陸をした2人を待っていたのは、思いもかけない原住民達の歓迎であった。撃墜した敵は彼らにとっても恐怖の象徴だったのだ。それを倒した2人は彼らにとって英雄であった。
一族を代表して首長は2人に感謝を込め、勇気ある者を表す装飾品を贈った。
　森に、本当の平和が訪れたのである。

Zゾーンエンディング

　ダライアスの惑星中心部に最後の敵が巣くっていた。
　その敵の撃退に成功し、ダライアス星上の敵すべてを倒した。だが、その戦いのためダライアス星自体にも多くのダメージをあたえてしまった。
　任務を終えた2人は、故郷を後にした。
　その時、ダライアス星が爆発したのである。
　ダライアス星の受けたダメージは、予想を遥かに上回っていて、ついには惑星全体の破壊を引き起こしたのである。
　故郷ダライアスは失われ、2人はその残骸の中でただ茫然と立ち尽くすのであった。

V'ゾーンエンディング

巣の中心に潜む巨大戦艦ストームコーザーを破壊すると外界との間を遮っていた厚い雲が晴れていった。どうやら嵐自体もストームコーザーが引き起こしていたらしい。
　雲が晴れると仲間からの通信が入り、移民船団が次々にダライアス星へ到着した。
　こうして移住は順調に進み、ダライアス星に人々の明るい声が響き、平和が訪れた。

Z'ゾーンエンディング

　グレートシングを倒したとたんに目の前に広がる荒れ果てた風景が幻のように消えて、同時に今までの敵との死闘の跡も消えてしまった。
　今までの戦いは本当に現実のことだったのだろうか?
　我々が目にしたものは一体何だったのか…。
　まるで自分自身と戦ったような疲労感だけが体を包んでいた。
　目の前のダライアス星には、昔の戦いの傷跡も、ほとんど残っておらず、豊かな自然が静かに横たわっているだけであった。
　こうして、ダライアス星は新たな出発の時を迎えたのである。

Vゾーンエンディング

　光の届かない暗黒の海の底に最後の敵が潜んでいた。その醜悪で狂暴な敵も、激しい戦いの果てに海の藻屑と消えた。
　そして、無事に任務を終えた2人にも最後の時が訪れようとしていた。
　最後の戦いによって2機のシルバーホークは、共に装甲を破損していた。これは、強力な水圧のかかる深海では致命傷であった。
　2機のシルバーホークは最後の通信を僅かに交わし、海底の暗闇に消えた。
　その後を覆い隠すようにマリンスノーが静かに降り続いていた。

Wゾーンエンディング

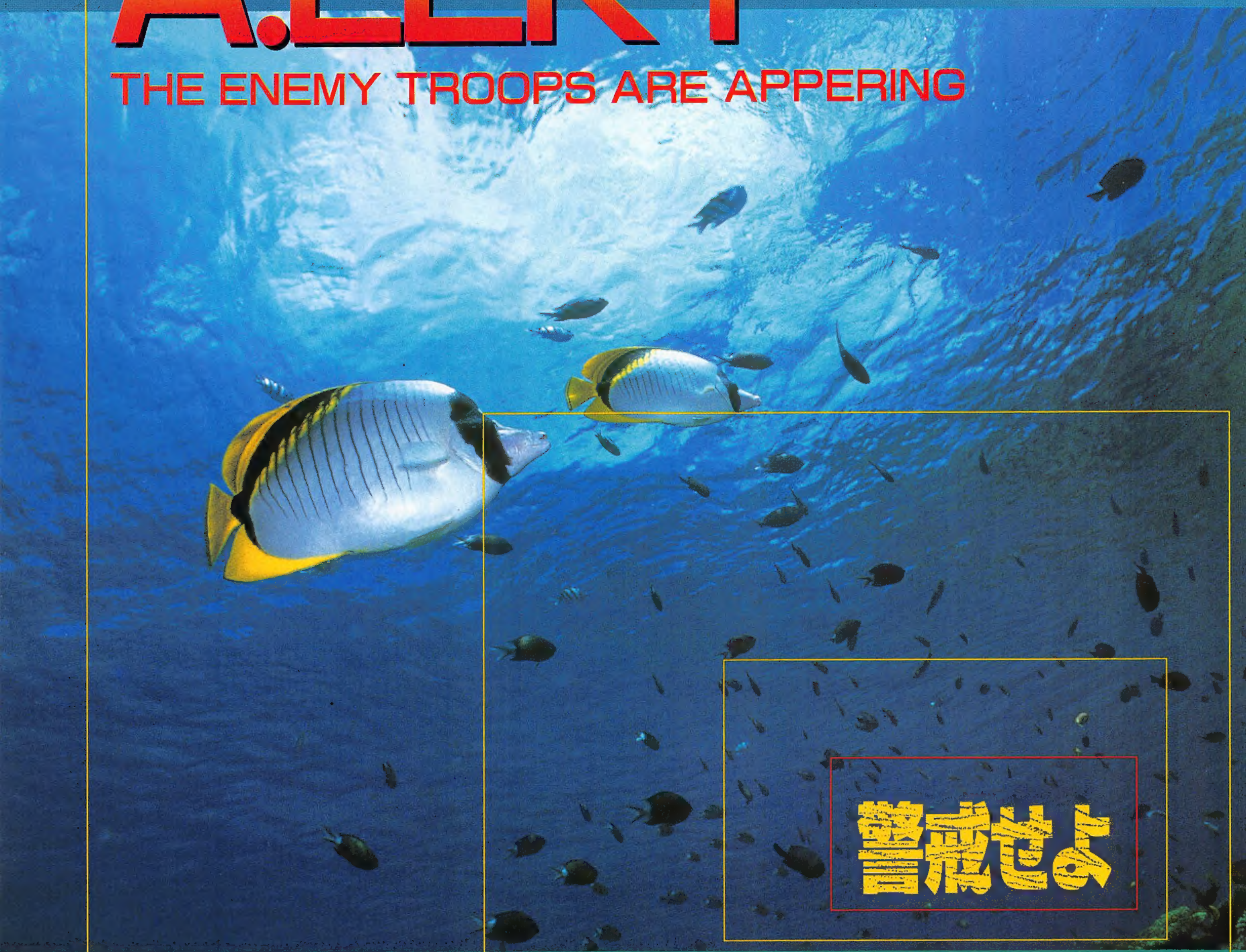
　ファイナルゾーンをクリアし、筐台の前で思わずガッツポーズをしてしまった。
　ここはゲームコーナー。そのコーナーの一番の人気機種「ダライアス外伝」で全ラウンドをクリアしたのである。
　しかし、我にかえってみると最初は2人でプレイしていたはず…。
　隣の席を覗いてみると、そこには精根尽き果てた相棒が大の字にのびていた。

Xゾーンエンディング

　敵の本拠地である巨大要塞に突入したシルバーホークは、その中心にある動力部の破壊に成功した。
　巨大要塞は、夕日の雲海の下へといびつな姿を沈めた。
　間一髪で脱出したシルバーホーク2機は要塞の最後を見届けると、使命の達成感を胸に帰路につくのだった。
　シルバーホークが飛び去り、姿が見えなくなったその時、雲間に不気味な影が浮上した。
それは確かに倒したはずの敵であった。
　戦いはまだ終わってはいなかったのである。

A.LERT

THE ENEMY TROOPS ARE APPERING



警戒せよ

敵部隊出現す

敵紹介編

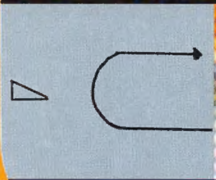
ザコ、大ザコ、中ボスの全データをここに掲載。
戦うには、まず敵を知らねばならぬ。

空中敵

ダライアス外伝の敵は大きくわけて4種類ある。
空中及び水中を飛んでくる空中敵をまずは紹介だ。

ブラーボNZ　4~7機



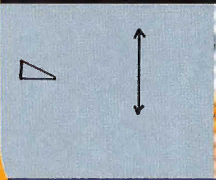


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

前方から出現し、大きく半円を描くようにターンして飛び去る。

マーロックス　8~11機



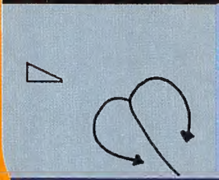


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

上下の往復運動をくり返しつつ通常弾を撃つ、超弱のザコ。

カーオネッツS-10　4~7機



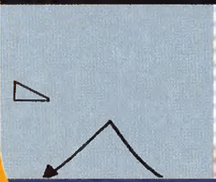


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

上や下から出現し、弾を撃ちつつ円を描くようにして逃げていく。分裂自体は0点。

リム　5~8機



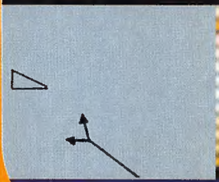


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

自機の高度に達する前に、カクッと折れて逃げていく。

リモナーN　5~8機



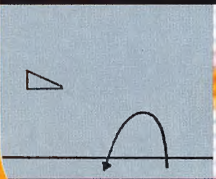


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

下からゆっくり上昇してきて、撃つと2体に分裂する。

クロル　8~11機

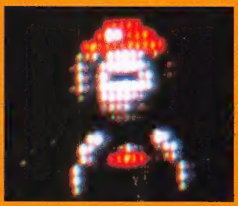


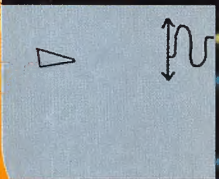


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

海面からトビウオのように跳ね上がり、また海中に潜ってしまう。

ミコリト　8~11機



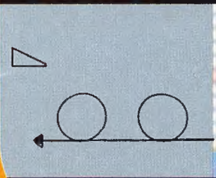


○得点
200Pts.
○編隊ボーナス
2000Pts.

右上から出現し、そのまま空中にただよっているだけで弾も撃たない。

バルビN　4~7機



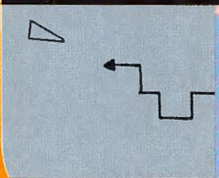


●得点
300Pts.
●編隊ボーナス
3000Pts.

右から出現し、弾を撃ちつつ2回転して左へ飛んでいく。

カリウJ-60　6~9機



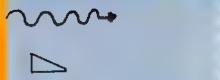


●得点
200Pts.
編隊ボーナス
2000Pts.

直角にカクカクと曲がり、弾を撃ちながら近付いてくる。

サイクリンN　4~7機



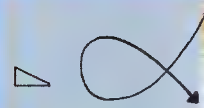


- ●得点
  300Pts.
- ●編隊ボーナス
  3000Pts.

左上や左下から出現し、波打つような軌道をえがいて右へ飛び去る。

ネシウムN　5~8機





- ●得点
  300Pts.
- ●編隊ボーナス
  3000Pts.

右上と右下から出現し、自機の前を横切るようにして飛び去る。

ミラーゼN　4~7機





- ●得点
  4000Pts.
- ●編隊ボーナス
  40000Pts.

倒すと破壊可能な打ち返し弾を撃ってくる。編隊ボーナスは4万。

オレメカ　1機





- ●得点
  3000Pts.

前方から出現し、自機に近付くと触手を伸ばして攻撃してくる。

グルコン　不定





- ●得点
  300Pts.
- ●編隊ボーナス
  3000Pts.

上か下（自機から遠いほう）から出現し、緩やかな円を描いて飛び去る。

シメッソ　1機





- ●得点
  5000Pts.

上下にフワフワ漂いながら、真横に遅いレーザーを撃つ。

スカリッド　5~8機





- ●得点
  300Pts.
- ●編隊ボーナス
  4000Pts.

自機の高さに合わせて、波うつように接近してくる。

チュールア　4~7機



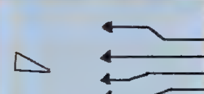


- ○得点
  300Pts.
- ○編隊ボーナス
  3000Pts.

下から真上に上昇し、破壊されると3WAY弾を撃ち返す。

カインN　不定



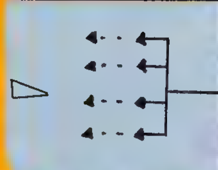


- ●得点
  400Pts.
- ●編隊ボーナス
  4000Pts.

上下に散会して突進してくるが、そのまま弾も撃たずに逃げていく。

フィックス　5機



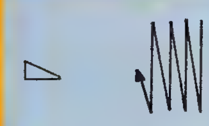


●得点
4000Pts.
●編隊ボーナス
40000Pts.

4機に散会してレーザーを撃つ。編隊ボーナスの4万はデカイぞ。

シツア　不定



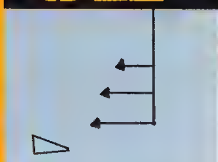


●得点
4000Pts.
●編隊ボーナス
40000Pts.

N字を描くように接近してくる。高次面では弾数もけっこう多い。

ミラニエ　4機



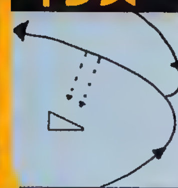


●得点
500Pts.
●編隊ボーナス
5000Pts.

上からスーッと降りてきて、4機編隊で横に突進してくる。

キンズ　3~6機



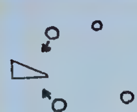


●得点
400Pts.
●編隊ボーナス
4000Pts.

後方より出現し、自機の上を飛び去るときに下方向へ弾をバラまく。

シャドー　8~11機

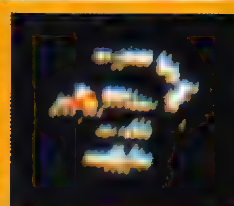




●得点
300Pts.
●編隊ボーナス
3000Pts.

普段は動かずに弾を撃っているが、自機が近付くと体当たりしてくる。

ロロキン　5~8機

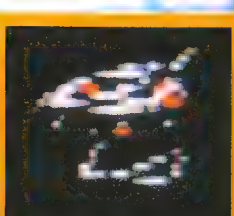




●得点
400Pts.
●編隊ボーナス
4000Pts.

弾を撃ちつつ前方から直進してきて、そのまま飛び去っていく。

デリドマイドN　4~7機





●得点
300Pts.
●編隊ボーナス
3000Pts.

右からスーッと現れて、突然ヘンな軌道で飛び回るがスピードは遅い。

イルーズ　6~9機

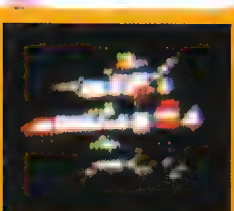


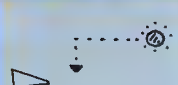


●得点
500Pts.
●編隊ボーナス
5000Pts.

ネガメロイの後ろから、いっせいに自機めがけて突進する。

ジーザスM―10　5~8機

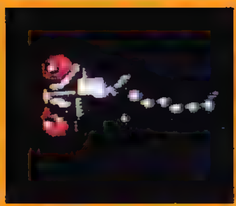


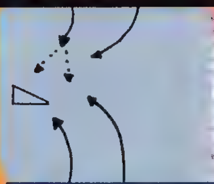


●得点
300Pts.
●編隊ボーナス
3000Pts.

画面上に突然ワープしてきて、破壊不可能なミサイルを発射する。

ジャオメータ　4〜7機

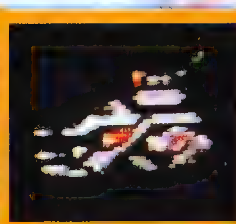


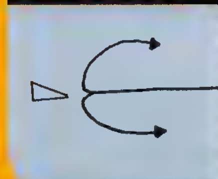


●得点
3000Pts.
●編隊ボーナス
30000Pts.

自機に突進してきて、破壊されると目玉を打ち返してくる。

ゾイドN　6〜9機



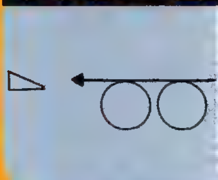


●得点
3000Pts.
●編隊ボーナス
30000Pts.

直進してきて、自機の目の前まで来ると上下にカーブして飛び去る。

アスターゼN　4〜7機

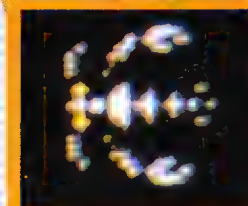


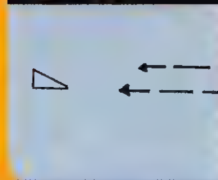


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

右上や右下から出現し、弾を撃ちつつ2回転して後方へ去っていく。

ラベン　7〜10機

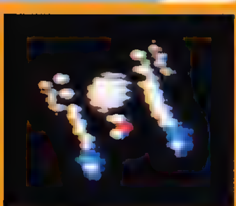


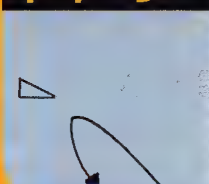


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

進んでは止まり、進んでは止まり、を繰り返しつつ直進する。

ドイーサ　5〜8機

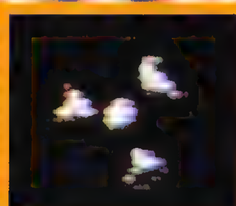


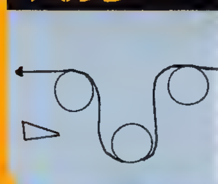


●得点
200Pts.
●編隊ボーナス
2000Pts.

自機から遠いほうの上下から出現し、弾を撃つと同時に逃げ去る。

バルシー　7〜10機



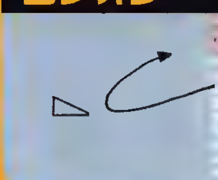


●得点
500Pts.
●編隊ボーナス
5000Pts.

右上と右下から出現し、一定軌道を描きながら弾を連射してくる。

コフォラ　4〜7機

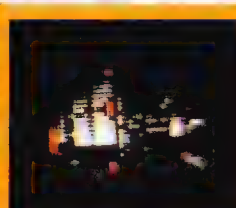


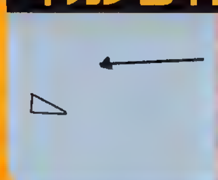


●得点
400Pts.
●編隊ボーナス
4000Pts.

自機の目の前で折り返し、急いで逃げていく。意外と逃げられやすい。

ネガメロイDJ　1機

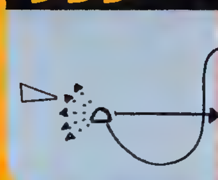




●得点
3000Pts.

グラダ　3機



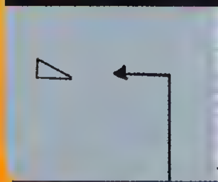


●得点
2000Pts.
●編隊ボーナス
20000Pts.

一定軌道を描き、静止して5WAYを撃つと飛び去っていく。

ルリドT―100　4～7機



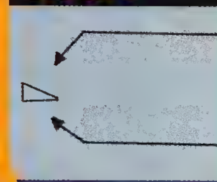


●得点
1000Pts.
●編隊ボーナス
10000Pts.

自機から遠い上下から出現し高度を合わせて突進してくる。

リカス　5～8機



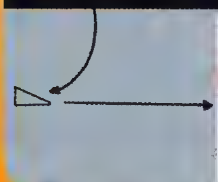


●得点
400Pts.
●編隊ボーナス
4000Pts.

横移動から、カクッと自機のほうを向いてナナメに突進してくる。

モーク　4～7機



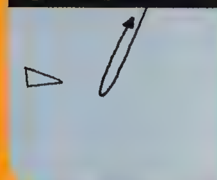


●得点
500Pts.
●編隊ボーナス
5000Pts.

バリアハンター。体当たりしてもダメージは受けない。

ヤビヤ　5～8機



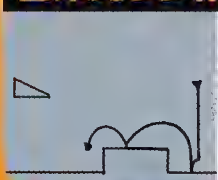


●得点
400Pts.
●編隊ボーナス
4000Pts.

自機めがけて突進し、反転と同時にバーナーをあびせて逃げる。

ロボカップMkⅡ(赤)



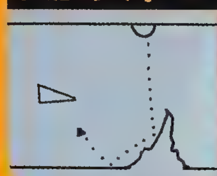


●得点
400Pts.

通常弾を撃ってくる。

スタスキー　1機





●得点
200Pts.

ハッチから射出され、地形に当たるとバウンドしまくる。

ロボカップMkⅡ(緑)



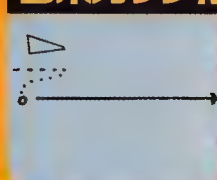


●得点
400Pts.

火災放射をしてくる。

ロボカップMkⅡ(青)



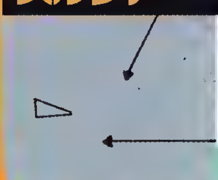


●得点
400Pts.

空中を飛びながらレーザーを撃ってくる。

スルファ　1機





●得点
2000Pts.

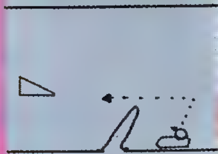
ロボカップMkⅡの輸送船。砲台は右上が死角。

地上敵

ここからは、砲台などをはじめとする地上敵の紹介だ。ちなみに各キャラの名前を逆から読んでみよう。すると…。

ベンサーG22



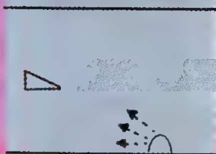


●得点
800Pts.

自機の高さに反応して曲がるミサイルを発射する戦車。

タジフA7



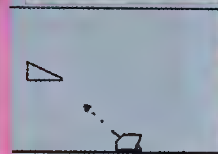


●得点
800Pts.

天井や床に設置されていて、自機を狙って3WAYを撃つ固定砲台。

ワカシイQ8

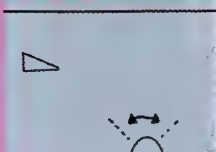




●得点
800Pts.

シャバラク



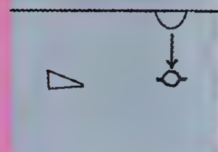


●得点
300Pts.

一定間隔でバルカン砲を乱射する。が、射程距離は恐しく短い。

マヤリークD20



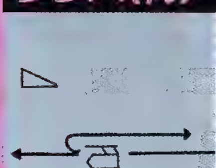


●得点
8000Pts.

自機が近づくと下降し爆発する。爆風にもしっかり判定がある。

ダラハ(青)





●得点
300Pts.または
800Pts.
耐久力によって異なる

通常弾やレーザーを撃った後、弾を大量にバラまいて飛び去る。3タイプある。

ダラハ(赤)

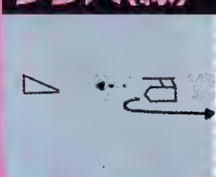




●得点
300Pts.または
800Pts.
耐久力によって異なる

ダラハ(緑)





●得点
300Pts.または
800Pts.
耐久力によって異なる

ダーマハ

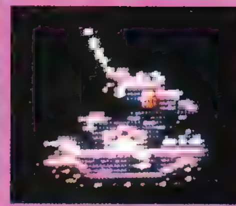




●得点
本体 400Pts.
台 200Pts.

近付くとフワーッと浮き上がり、左右に3WAYを撃つ。

ラムオオ



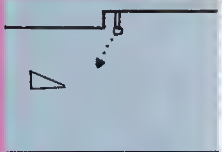


●得点
車体 300Pts.
砲 300Pts.

床を前後にウロチョロしつつ弾を撃つ。かなり落ちつきがない。

ダッツ





●得点
300Pts.

上や下の壁に設置されている砲台で、自機を狙って弾を撃ってくる。

キーロック



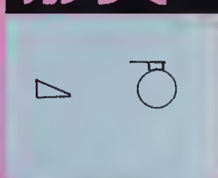


●得点
砲 400Pts.
台 200Pts.

自機が近付くとナナメ（一定角度）にレーザーを撃ってくる固定砲台。

ガナツマ



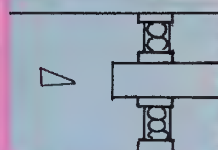


●得点
400Pts.

ガナツマ岩（損石）の上に設置されているレーザー砲台

トジフ





●得点
チューブ 200Pts.
玉 100Pts.

ヤミカ



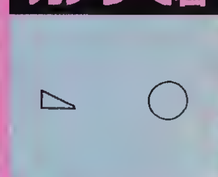


●得点
300Pts.

破壊すると3WAYを撃ち返してくる。ウミユリのような敵。

ガナツマ岩



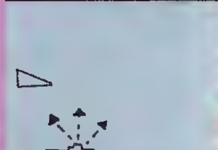


○得点
本体 4000Pts.
破片 100Pts.
小石 100Pts.

ガナツマ砲台の土台にもなる大きな岩で、破壊すると4千点

シヤハ



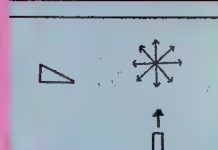


●得点
300Pts.

海面から突然現れる潜水艦で、3WAYを撃つとまた潜って逃げる。

シハカッタ





●得点
信管 400Pts.
本体 200Pts.

床に設置されている自機が近付くと上昇し、撃たれると破裂する。

ギノオオ



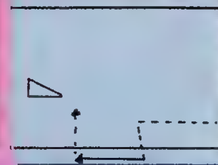


●得点

300Pts.

バシヨ





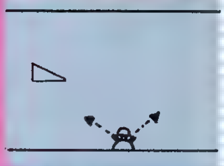
●得点

300Pts.

3WAYを撃って逃げて行く敵。ライン移動中は判定がない。

ルオカミユ32





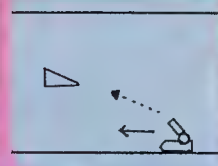
●得点

300Pts.

自機が近付くと一定角度へ向け左右に弾を発射する。

マヤーニタ





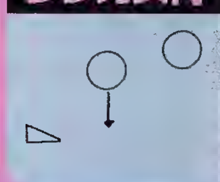
●得点

300Pts.

床を移動しつつ、自機を狙って黄色いレーザーを撃ってくる。

ラワガスN



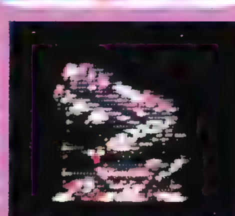


●得点

5000Pts.

自機が近づくと下降する。止まっている時以外は撃っても破壊不能。

ゼンC10



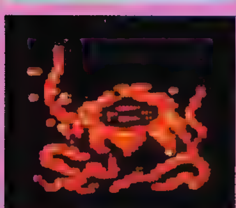


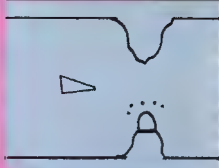
●得点

300Pts.

後方にホーミングミサイルを射出する固定砲台。

パンド





●得点

通常　400Pts.

発射後 100Pts.

ノウコN





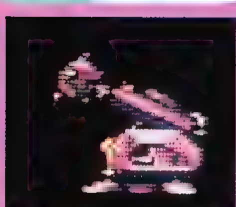
●得点

赤　4000Pts.

緑　8000Pts.

真上にフラフラと上がっていく。ピンク色の弾を発射する。

カオミート



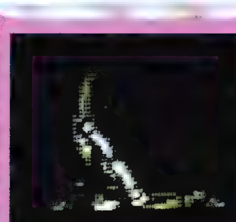


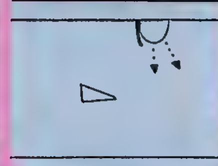
●得点

800Pts.

床をピョンピョン跳ねまわり、3WAY弾を撃ってくる。

ハッチ





●得点

300Pts.

上下の壁に固定されていて、フタを開いてスタスキーをばらまく。

ワット



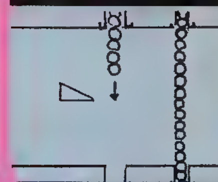


●得点
800Pts.

自機のいる高さでカクッと曲がるレーザーを撃つ。

ツミオナ



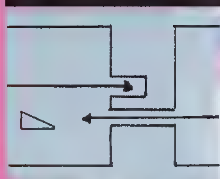


●得点
100Pts.

天井の隙間から、真下にポトポト落ちてくる赤い球体。

シイワカ





●得点
4000Pts.

ひたすら地形を掘って進む。ある意味では味方ともいえる？

バランサー



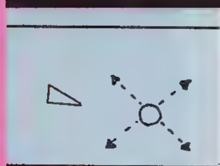


●得点
岩　4000Pts.
バーニア 400Pts.

岩を上昇させるための大きなアームで、海中から出現する。

アンカー



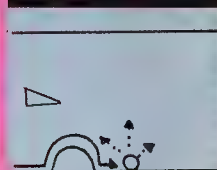


●得点
本体　4000Pts.
チェーン　1000Pts.

前方から出現し、静止すると同時に4本のチェーンを伸ばす。

クローラー

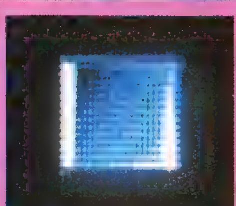


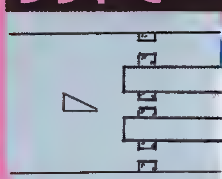


●得点
500Pts.

天井や床をコロコロと転がりつつ弾をバラまく。

ワザヤミ

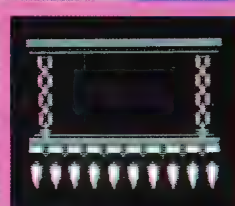


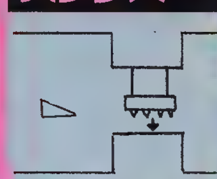


●得点
0Pts.

自機の弾をすべて吸収してしまう。ただし自機の方はぶつかっても平気。

スタンパー





●得点
チェーン1本
1000Pts.

自機が近付くと落ちてくるトゲ付きの板で、天井に設置されている。

アーチャーX



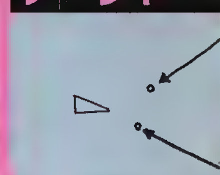


●得点
100Pts.

空中をゆっくり漂っている、破壊可能な物体。

アーチャー





●得点
100Pts.

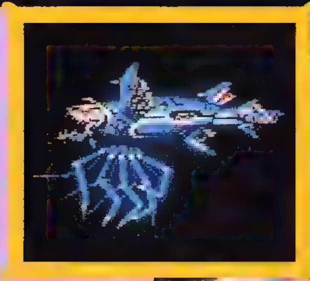
ガナツマ岩に比べて小さい損石だがスピードが速く、大量に出現する。

大型敵

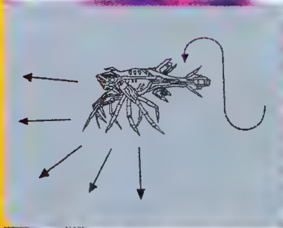
普通のザコよりもやや大きめで、カタいのが大型敵だ。
ゾーンによってはこれらが一切登場しないゾーンもある。

※点線…敵の動き、実線…敵の弾

パントドン



●得点6000Pts.

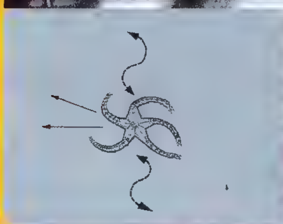


フラフラと飛んで来る。

ヘルハンド

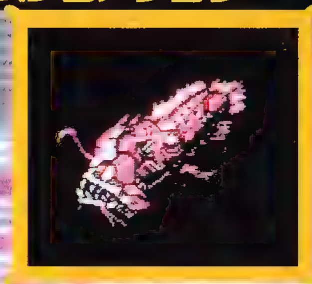


●得点6000Pts.

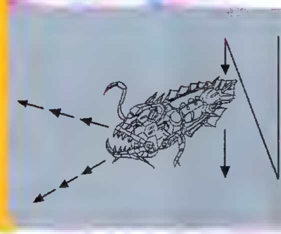


一定ダメージで裏返る。

セムシロアンコウ



●得点6000Pts.

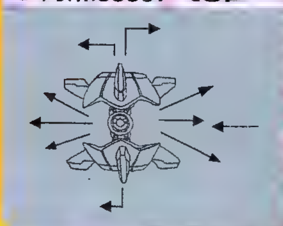


一定ダメージで上の顔がはずれ、下の顔が現れる。

セトアマスター

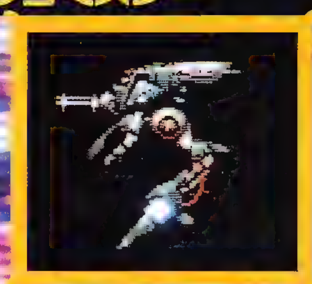


●得点6000Pts.

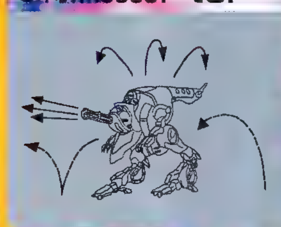


高速で飛んでくる。分解したパーツは破壊不能。

ノウコマスター



●得点6000Pts.

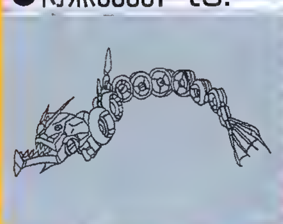


歩きながら弾をバラまく。

ラハジカ

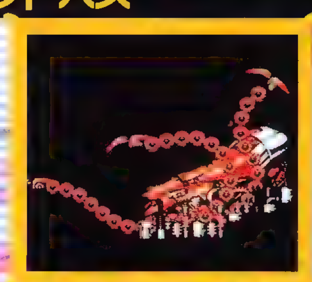


●得点6000Pts.

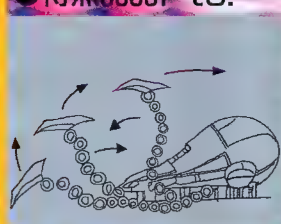


氷の中から現れる。弾は撃たず自機に向けつっこんでくる。

オクトパス



●得点6000Pts.



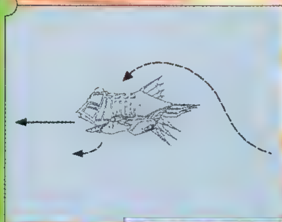
触手をのばしてくる。Xゾーンのみに出現。

中ボス

中ボスは計7体。ステージ数が同じゾーンなら、どこに行っても出てくる中ボスは同じだ。例えば2ステージ目のB、Cゾーンはどちらもナメクジウオが中ボス。
倒した時のスコアは20000点で共通。キャプチャーは、ボールを外して10000点、回収して30000点入るぞ。

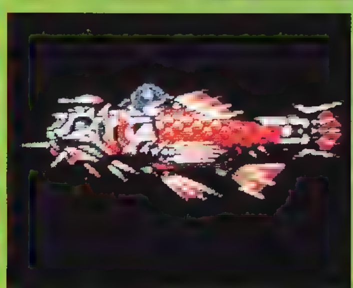
ニギス

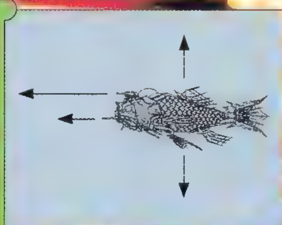




出現ゾーン
A

カブトウオ

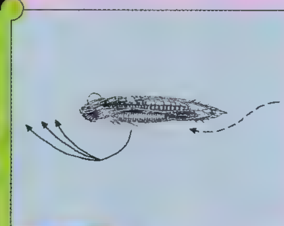




出現ゾーン
D·E·F

ナメクジウオ





出現ゾーン
B·C

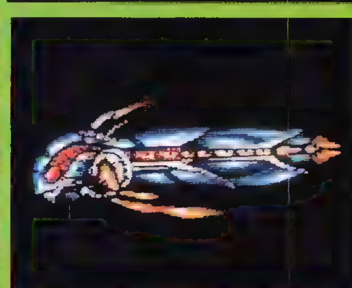
バルディビアホシノエソ

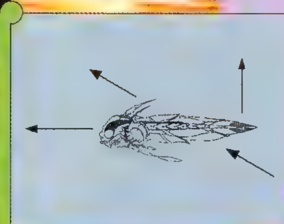




出現ゾーン
K·L·N·O

プリックリィアングラー

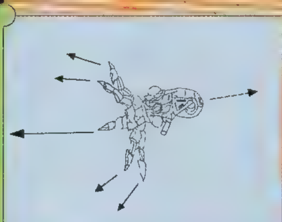




出現ゾーン
G·H·I·J

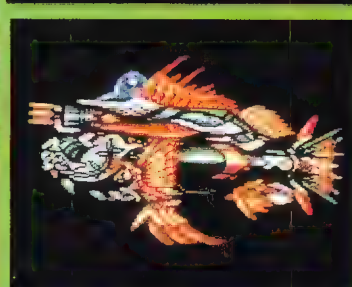
コウモリダコ

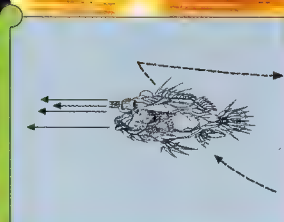




出現ゾーン
Z′·V·W·Y·Z·V′

コブダイ





出現ゾーン
P·Q·R·S·T·U

ダライアス開発資料室

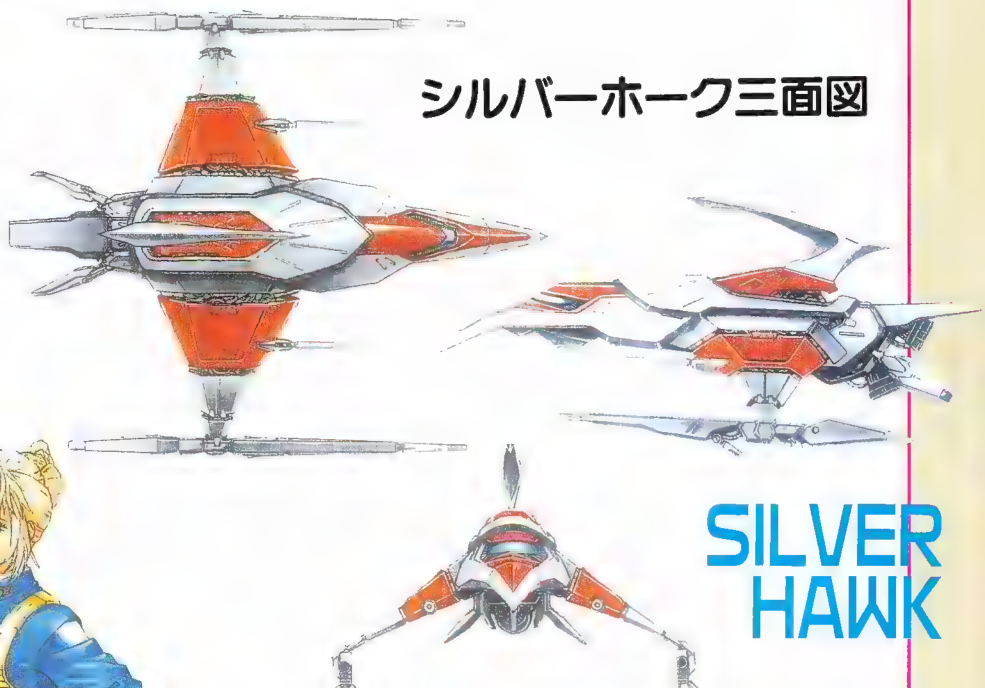
聞け 開発者の声

このページではダラ外企画マンの方による開発日記（フィクション版）と各種資料を一挙公開。血涙とともに読せよ。

開発日記 フィクション版

○月○日
今日の会議で「ダライアス外伝」を制作することが決定した。しかも、なんとオレが企画担当だ。
「ダライアス」シリーズといえば魚のゲーム。オレは魚が大好きなので、これはもう、こたえられない嬉しさだ。ブラジルで生まれ育ったオレの中の熱いラテンの血が騒ぐ。
「よし、かならず成功させよう。魚ゲームが格闘人間ゲームや裸女ゲームなどに負けるワケにはいかないものな」そう心に誓ったオレだった。

○月○日
ようやく仕様書作成にもメドが立ったので、今日からはキャラクター作成も並行して行うことにする。もっとも全部で28面もあるゲームのキャラクターを一人で描くなんてできっこないので、何人かで分担して行うことになる。このスケジューリングも企画担当のオレの仕事だ。やることが多くて大変だ。
さて、スケジュールを組んでいく上で、忘れてはならないことが一つある。それは「面白いキャラはオレが、つまらないキャラはオレ以外の人間が描く」ことだ。仕事とはいえ、それが人情だ。それはオレだって同じだ。だからオレは心を鬼にして、そのようにスケジュールを組んだ。みんなは文句をいったが、聞こえないフリをした。だって、描きたくないものは描きたくないのだ。そんなかたくなところもあるオレだった。



シルバーホーク三面図

SILVER HAWK

○月○日
今日はオニキンメ（Aゾーンのボス）を描いた。オレの絵がうまいせいもあるが、実にカッコイイ。ウロコ具合やら、するどい歯やらを見ていると、たまらなくなってくる。あまりの良さに身もだえしながら描いているオレをみて、プロジェクトのメンバーたちは眉をひそめている。中には聞こえよがしに、「あの人ヤバイよ、いっちゃってるよ」などと言う奴までいる。オレはオホーツク海よりも広い心を持った人間なので、何を言われても気にならないが、そういう失礼な奴には制裁を加える必要がある。その日、そいつが帰ったのを見はからって、奴のこれまで描いたキャラを全部消去してやった。次の日、出社した奴は大騒ぎしていたが、それはオレの知ったことではない。奴もこれにこりて、少しは礼儀をわきまえるようになるだろう。



ケイス・アーディン
年齢　23歳

優男風の外見だが、シルバーホーク隊のナンバー1パイロットである。

幼いころ、両親と離ればなれになり、施設で育った。自分では捨てられたと信じている。その境遇のためなのか、無口で感情を表に出さず、常に沈着冷静である。

友人が全滅した輸送船団の中にいたが、それについても特別に感情的になってはいない。

アンナに対しては、その実力を高く評価していて敬意を表している。

アンナ・シュタイナー
年齢　22歳

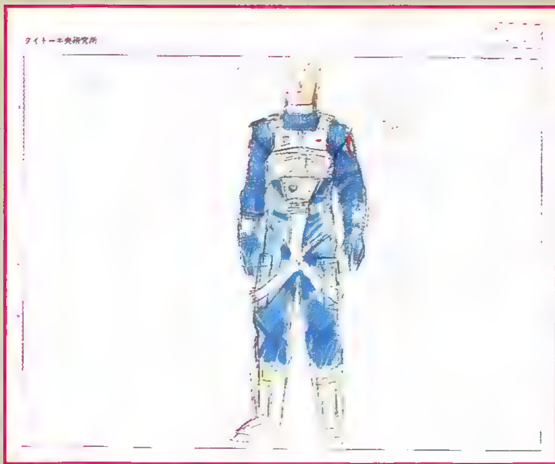
シルバーホーク隊のナンバー2パイロット。父親が防衛軍戦艦ハーベイ艦長を務めている。

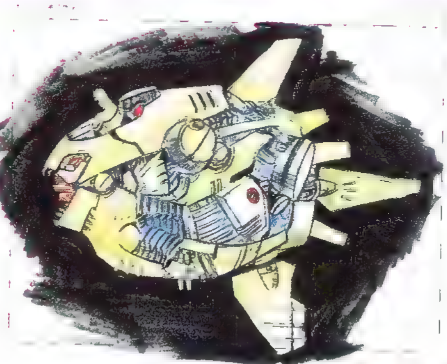
このことと、女性であることで親の七光りと判断されがちだが、その実力は、ケイスに肉薄するほどである。

今回の戦いで戦艦ハーベイは敵の手によって沈められており、父親も艦と運命を共にしている。そのため、私情的になるのを懸念して、今回の選抜候補メンバーより外されていたが、ケイスの発言により選ばれることになった。

※ケイスとアンナのあいだには、出撃時において
プロコとティアットのような恋愛的な感情はない。
どちらかといえば同志としての気持ちが強い。

PILOTS







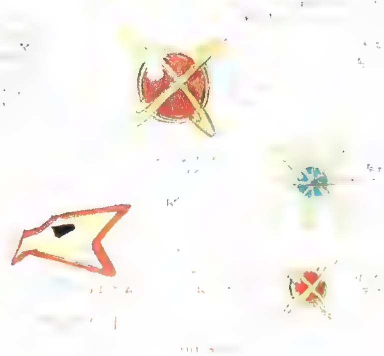
○月○日
「とりあえず遊べるようになった」とプログラムの担当が報告にきたので、テストプレイをやってみた。ちゃんと遊べるようになっていたのでビックリした。「オレの知らないうちに、こんなにちゃんと作りやがって」とジエラシーさえ感じた。けれど、ここでうかつにほめたりすると、つけあがるかもしれないと思い、「ふふん、まだこんなものか」といってみた。そうしたらプログラマーたち怒る怒る。まったくプログラマーたちは怒りっぽくって困ったものだ。

左上はシルバーホークパイロットのパイロットスーツの設定。
右の2点はマンボウ、シャコの初期段階のイラスト。シャコは今にくらべてより生物っぽいデザインだったようだ。
右下はシルバーホーク隊の隊章の設定。こんな細かいところまで設定してあったとは…。

○月○日
ここのところ、ずっと忙しく、一週間も会社に泊まり込んでいた。八日目にどうにか一段落ついたので家に帰ってみると子供が生まれていた。ちょっとビックリした。女の子だったので、名前は魚にちなんで「エラ子」か「ヒレ美」にしようと家族にいうと、一同から猛反対を受けた。良い名と思ったのだが…。
子供はときどき、夜中に宙に浮いたり、首をぐるぐる回しながらけがらわしいことをわめきだしたりするほかは、いたって普通で物足りない。妻は「子供ってこんなものよ」という。
ともあれ子供も生まれたことだし、がんばらなきゃなぁ。でも、がんばりすぎて過労死したりするのはイヤだから、たまには手をぬいたりしよう。と決意を新たにしたオレだった。



一目でこの2人が誰だかわかった人はえらい。実はオープニングの輸送艦のデッキで、ベルサーの巨大戦艦に驚いていた2人なのだ。
いままで後ろ姿しか見られなかったけど、実はけっこう美男、美女。死んじゃうけど。



○月○日
早いもので、明日からロケーションテストが始まる。ロケーションテストというのは、発売前のテスト機種を店舗に置いて、プレイヤーの注目度やプレイ時間、プレイ状況などを調査するために行うテストだ。このテストの結果により、そのゲームの正否が判断されることもあるという、わりに大事なテストだ。
まあ、オレが作ったゲームだから大丈夫だと思うが、やっぱりちょっとね。少しでも落ち着こうと、パーキングに停めてある車に傷をつけたり、二階の窓から下を通る人めがけてツバをたらしたりしてみたが、あまり効果はなかった。忙しいのにこんなことじゃダメだ！と思い、「まあ、うまくいったときはオレの手柄にするとして、もし万が一、ダメだったときは他のプロジェクトメンバーに責任をなすりつければいいじゃないか」と自分にいいきかせた。それで多少は気が楽になった。
帰宅後、オレが信奉する暗黒神に黒ヤギのいけにえを捧げ、ロケテストの成功を祈願した。「これできっとうまくいくに違いない」そう思ってオレは安らかな眠りについた。

○月○日
ロケーションテスト終了。結果は大勝利だった。オレと暗黒神の力によるところであるのは火を見るよりも明らかだ。だが、プロジェクトメンバーにそういうと、みんなはムッとした表情でオレを睨んだ。まったくどいつもこいつも懐が浅い。腹が立ったので、暗黒神に、奴らの不幸を祈願しておいた。皆、神の怒りを思い知るがいい。

○月○日
キャラクター制作の締め切り日を三日後に控えて、とんでもない事件が起こった。キャラクター制作のメインを担当していた一人が激務にたえかね「私は鳥になります」との書き置きを残し失踪した。さあ、大変だ。かわりはだれもいない。オレの責任ではないのにみんなが「どーするんだ」とオレにつめよる。さて、どうしよう。考えに考えたすえ、オレも失踪することにした。

○月○日
今日で実質的な作業がすべて終了した。長かったこのプロジェクトもついに終わるときがきたのだ。いろいろなことがあったが、終わってしまえばどれも良い思い出だ。プロジェクト完了記念の祝砲がわりにロケット花火を乱射することにする。
うっかり開発室内でやってしまったため、プロジェクトメンバー全員が重軽傷を負うという大参事になってしまったが、何、プロジェクトは完了したのだ。皆、病院のベッドでゆっくりと休むといい。
皆の罵声を背に受けながら開発室を出たオレは、すでに次作の構想について思いを巡らせていた。

おわり

警告

WARNING

A HUGE BATTLE SHIP IS APPROACHING FAST.

敵巨大戦艦接近中

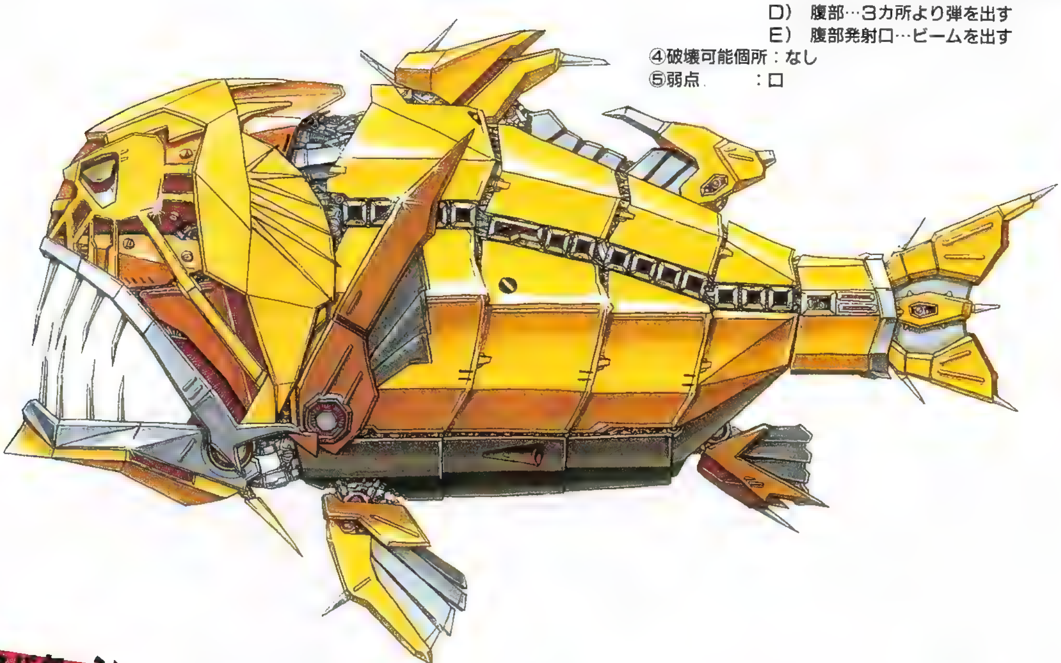
全28ゾーンに出現する19体、
28種の敵ボスを完全紹介。

ボス紹介編

ゴールデン オーガ

A ゾーン

①コードネーム：オニキンメ
②出現場所：ゾーンA
③攻撃個所：　A）　口…ビーム砲
　　　　　　B）　エラ部…モノリス弾（破壊可能）10pts
　　　　　　C）　尾ビレ…風を起こしてプレイヤーを押し返す
　　　　　　D）　腹部…3カ所より弾を出す
　　　　　　E）　腹部発射口…ビームを出す
④破壊可能個所：なし
⑤弱点　　　：口



GOLDEN OGRE

攻撃パターン

ループ(繰り返し)

1. モノリス弾



2. ビーム砲



3. ふっとばし



4. ばらまき弾



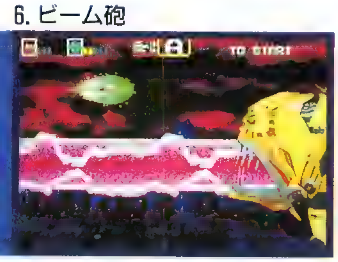
3門の砲台の場所はランダム。

5ループ目以降ループ(繰り返し)

5. モノリス弾



6. ビーム砲



7. ふっとばし



8. ばらまき弾＋腹部レーザー

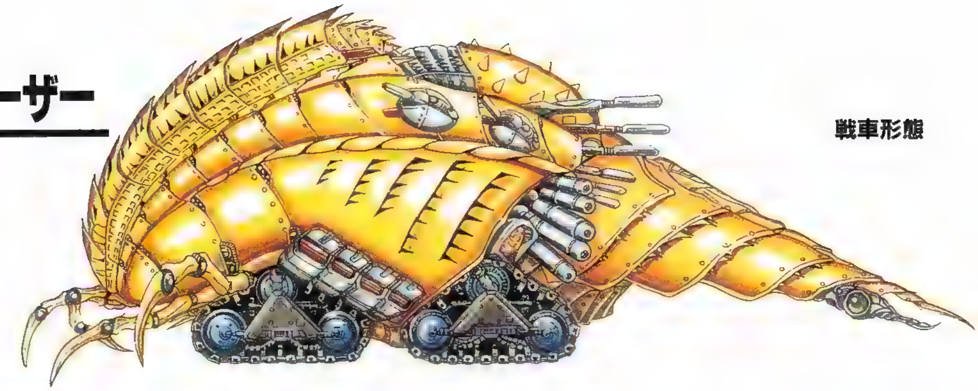


3門の砲台の場所はランダム。

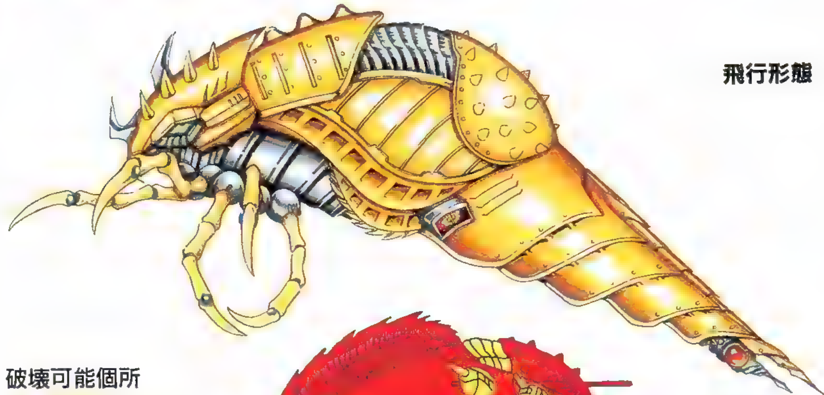
ANCIENT DOZER

アンシェント ドーザー

B
ゾーン



戦車形態



飛行形態

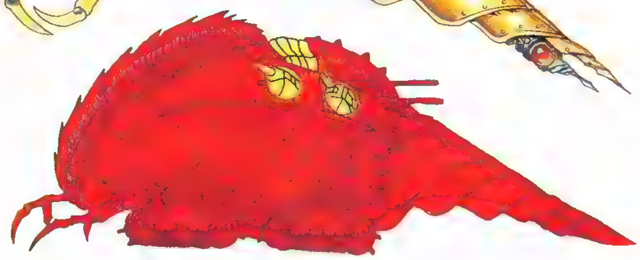
DATA

①コードネーム：カブトガニ
②出現場所：ゾーンB
③攻撃個所：
- 戦車形態　A）砲台…レーザー砲
- 　　　　　B）開閉ハッチ…ホーミングミサイル(破壊可能)100pts
- 　　　　　C）突起先端部…弾を出す
- 　　　　　D）下部発射口…ホーミング弾
- 飛行形態　A）装甲トゲ部…スプリンターミサイル(ホーミング)(破壊可能)
- 　　　　　B）下部発射口…戦車形態と同じ
- 　　　　　C）下部開閉口…レーザー弾
- 　　　　　D）目…レーザーを発射する

④破壊可能個所：
- 戦車形態　A）開閉ハッチ
- 　　　　　B）砲台
- 飛行形態　A）脚部

⑤弱点
- 戦車形態　本体
- 飛行形態　本体

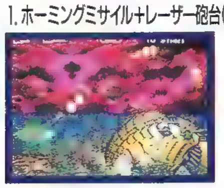
破壊可能個所
黄…破壊可能なパーツ
赤…弱点



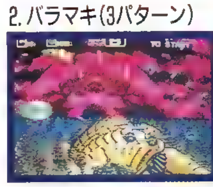
攻撃パターン

地上形態

1. ホーミングミサイル+レーザー砲台(3回)



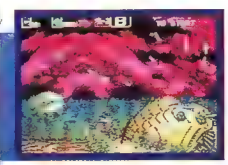
2. バラマキ(3パターン)



A. ばらまきレーザー+ホーミングミサイル

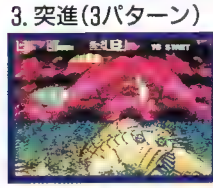
B. ばらまき弾+ばらまきレーザー+ホーミングミサイル





C. ばらまきレーザー

3. 突進(3パターン)



A. ホーミングミサイル

B. 突進+上方向レーザー+レーザー砲台





C. ホーミングミサイル

地上形態　第１段階

1. ホーミングミサイル+レーザー砲台(３回)
▼
2. バラマキ（３パターン）
   - A. ばらまきレーザー+ホーミングミサイル
   - B. ばらまき弾+ばらまきレーザー+ホーミングミサイル
   - C. ばらまきレーザー
▼
3. 突進（３パターン）
   - A. ホーミングミサイル
   - B. 突進+上方向レーザー+レーザー砲台
   - C. ホーミングミサイル

ループ(繰り返し)
2. と同じ
▼
1. と同じ
▼
4. 突進＋上方向レーザー＋レーザー砲台(3-Bの写真と同じ)
▼
2. と同じ
▼
4. と同じ

地上形態　第２段階

(第２段階のはじめの攻撃というものは決められていない。そのためパターンのいずれかから始まる)

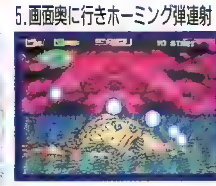
5. 画面奥に行きホーミング弾連射
▼
2. と同じ
▼
5. と同じ
▼
3. と同じ※

6. 画面奥に行きホーミング弾
▼
5. と同じ
▼
3. と同じ※
▼
7. まわりこみながら画面奥に行きホーミング弾連射
▼
6. と同じ

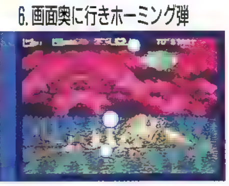
●地上形態　第２段階全体を通して、攻撃と攻撃の間には、ホーミングミサイル、もしくはホーミングミサイル+レーザー砲台の攻撃がある。レーザー砲台を破壊するとかわりにホーミング弾を射出する。

※これらの攻撃は第１段階と同じ攻撃方法。ただし突進の前後はホーミングミサイルでなくレーザー砲を撃ってくることが多い。

5. 画面奥に行きホーミング弾連射



6. 画面奥に行きホーミング弾



飛行形態

ダメージをあたえるか、ボス出現後約2分で変形する。



スプリンターミサイル+ホーミング弾



腹部レーザー弾

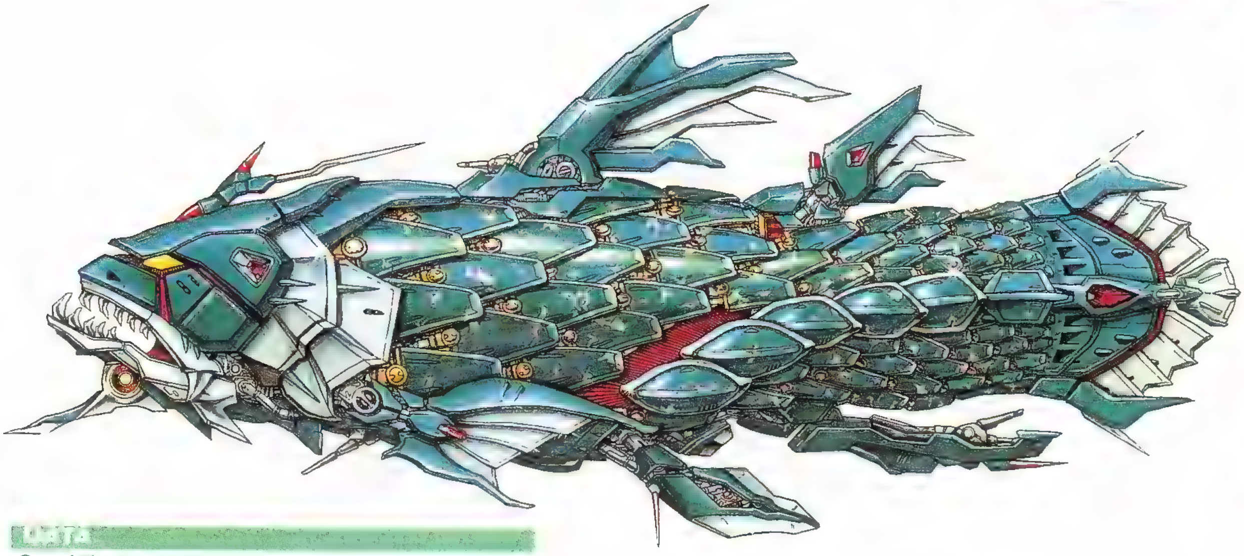


一定ダメージで目からレーザーを出す

キング フォスル

C ゾーン

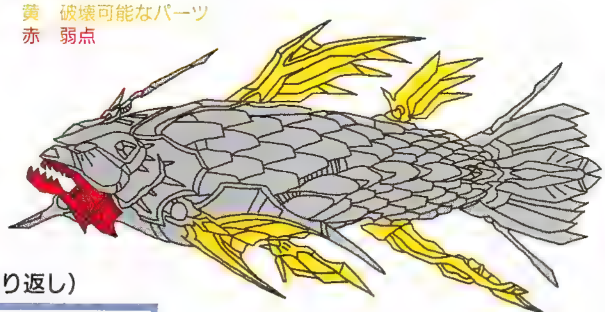
KING FOSSIL



DATA

①コードネーム：シーラカンス
②出現場所：　ゾーンC
③攻撃個所：　A）　口…放射状に弾を出す
　　　　　　　B）　エラ部…ホーミングミサイル
　　　　　　　C）　ウロコ…一定ダメージではずれて飛ぶ
　　　　　　　D）　腹部中央発射口…ウロコのはずれたあと本体にある3カ所の発射口より魚雷を発射する。魚雷はホーミングする（破壊可能）100pts
　　　　　　　E）　腹部上部発射口…ウロコのはずれたあと本体にある2カ所の発射口より16方向の分裂弾を発射する
④破壊可能個所：　A）　第一背ビレ　B）　第二背ビレ　C）　胸ビレ　D）　腹ビレ　E）　尻ビレ
⑤弱点、　：　口（口が開いたときのみ）

破壊可能個所
黄　破壊可能なパーツ
赤　弱点

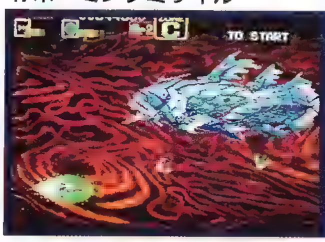


攻撃パターン

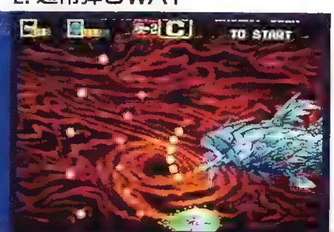
ループ（繰り返し）

第1段階

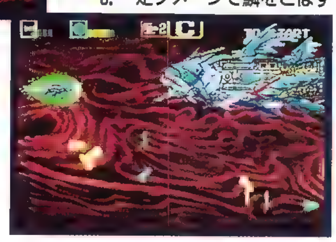
1. ホーミングミサイル



2. 通常弾6WAY



3. 一定ダメージで鱗をとばす

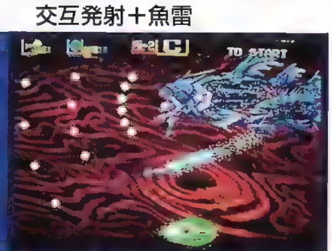


第2段階

4. ユニット（分裂弾）＋魚雷



5. 通常弾6WAYと5WAYの交互発射＋魚雷



ループ（繰り返し）

ELECTRIC FAN

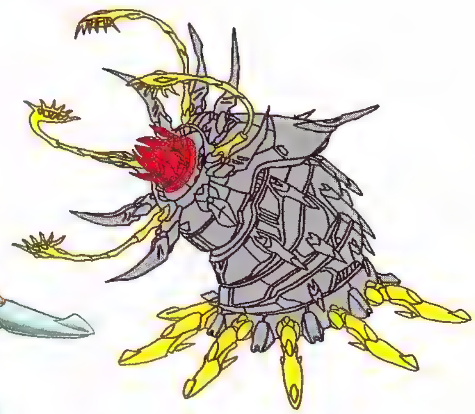
エレクトリック ファン

E ゾーン

DATA

①コードネーム：イソギンチャク
②出現場所：ゾーンE
③攻撃個所：　A）　触手部…弾を出す
　　　　　　B）　口…1)クマノミ弾を出す　200pts
　　　　　　　　　　2)プレイヤーを吸い込む
　　　　　　　　　　3)青い弾を画面上部へはき出す
　　　　　　　　　　4)ミサーマを出す
　　　　　　　　　　（プレイヤーの弾では破壊不能、プレイヤー本体とのセットで破壊）
④破壊可能個所：　A）　触手部　4カ所
　　　　　　　　B）　脚部　　7カ所
　　　　　　　　C）　口
⑤弱点、　　：　口



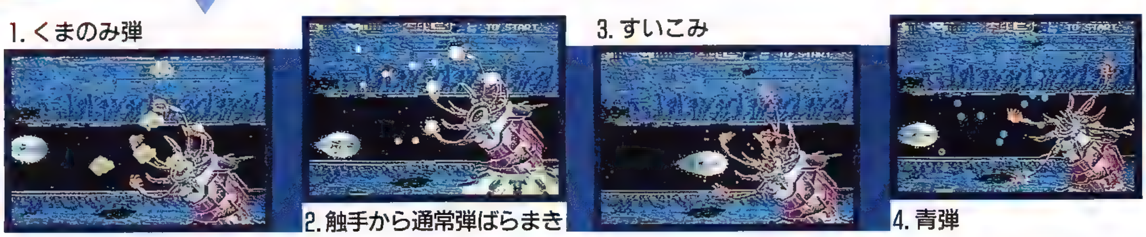


破壊可能個所
黄　破壊可能なパーツ
赤　弱点

攻撃パターン

ループ（繰り返し）

1. くまのみ弾　3. すいこみ



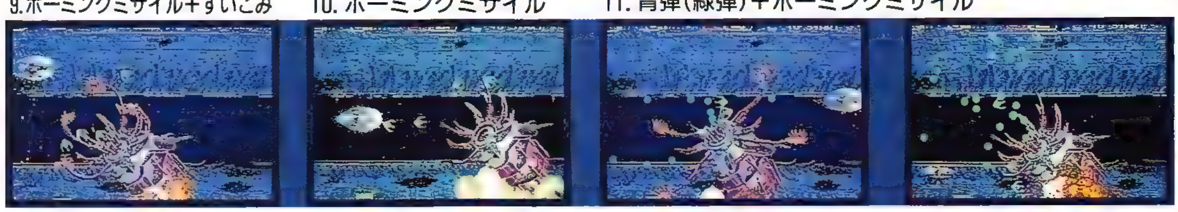
2. 触手から通常弾ばらまき　4. 青弾

5. 前方へジャンプ　6. ミサーマ　7. すいこみ　8. くまのみ弾

ループ（繰り返し）　脚3本破壊後



9. ホーミングミサイル＋すいこみ　10. ホーミングミサイル　11. 青弾（緑弾）＋ホーミングミサイル



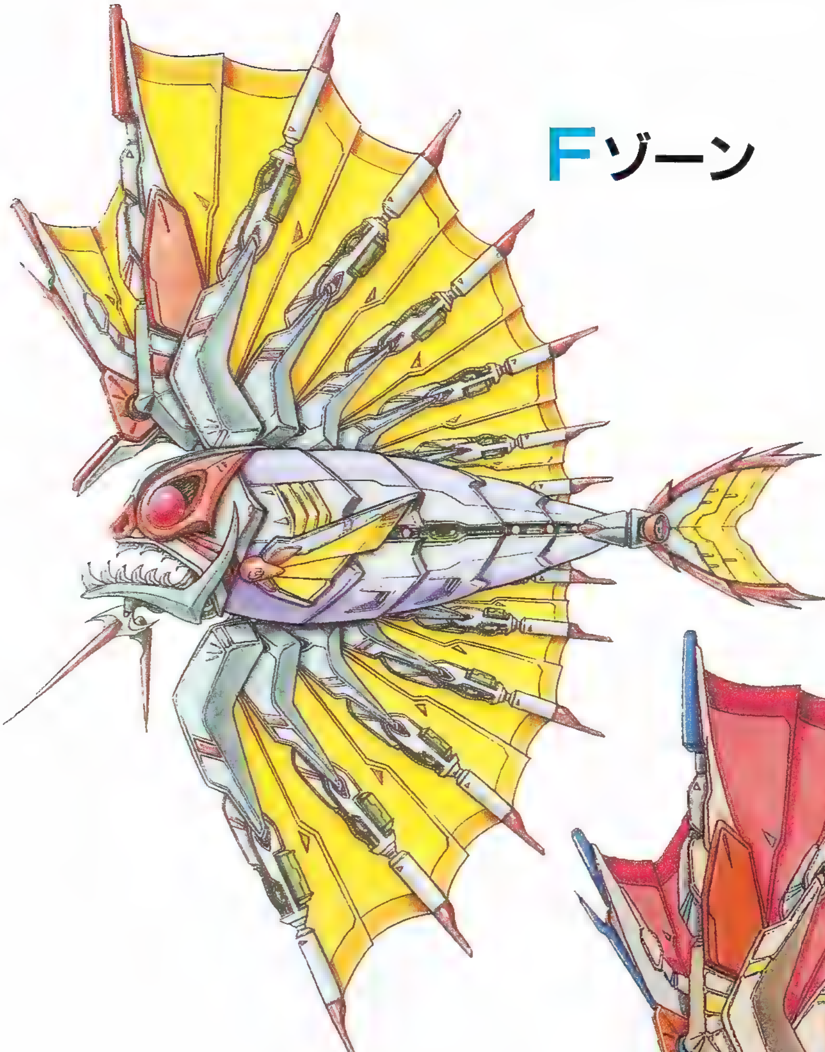
胴体部を破壊し、装甲がはずれると、青弾のかわりに緑弾を出す。

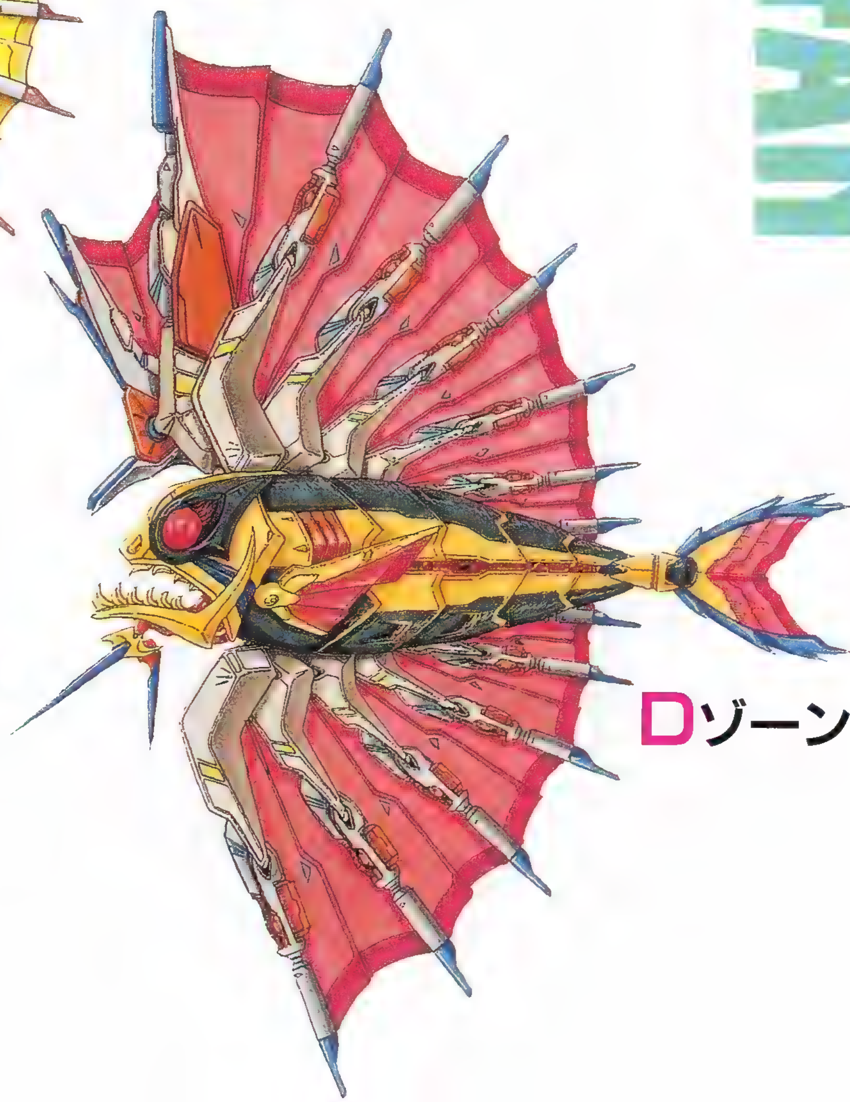
フォールディング ファン

D・F
ゾーン

FOLDING FAN

Fゾーン





Dゾーン

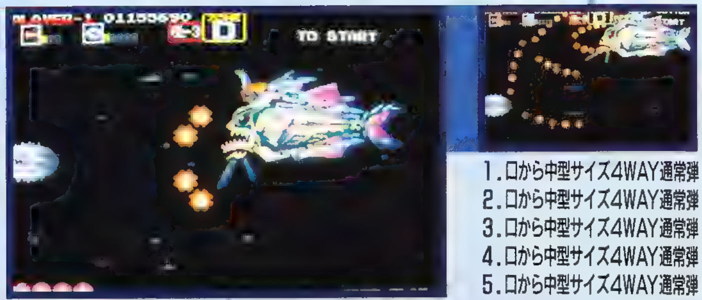
DATA

①コードネーム：オウギベンテンウオ
②出現場所：ゾーンD・F
③攻撃個所：A)上下開閉型ヒレ発射口…直進型レーザー砲(ゾーンD)
弯曲型レーザー砲(ゾーンF)
B)口…中型サイズの弾を4方向に出す
C)胸ビレ上部発射口…10方向に弾を出す
D)腹部発射口…4発ホーミング弾を出す。またこの弾はプレイヤーよりのダメージによって形態を変化させる。10pts
E)尾ビレ部発射口…直進型レーザー(ゾーンD)
ホーミングレーザー(ゾーンF)
④破壊可能個所：なし
⑤弱点：A)口
B)尾ビレ

攻撃パターン

D ゾーン出現時

第1段階



1. 口から中型サイズ4WAY通常弾
2. 口から中型サイズ4WAY通常弾
3. 口から中型サイズ4WAY通常弾
4. 口から中型サイズ4WAY通常弾
5. 口から中型サイズ4WAY通常弾
6. 胸ビレ上部10WAY通常弾

ループ（繰り返し）

7. ホーミング弾（破弾すると3WAY弾になる）



1～6の攻撃中のどれか2攻撃中に射出する。

8. 上下開閉型ヒレ部レーザー×2



第1段階から第2段階への変わり目のときのみの攻撃。

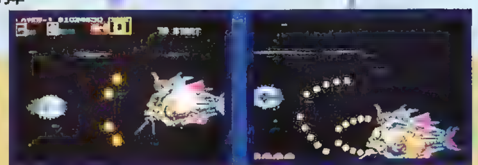
第2段階

1. 胸ビレ上部10WAY通常弾

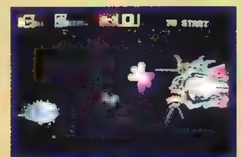


第2段階になって直後のみの攻撃。

ループ（繰り返し）



2. 口から中型サイズ4WAY通常弾
3. 口から中型サイズ4WAY通常弾
4. 口から中型サイズ4WAY通常弾
5. 口から中型サイズ4WAY通常弾
6. 口から中型サイズ4WAY通常弾
7. 胸ビレ上部10WAY通常弾

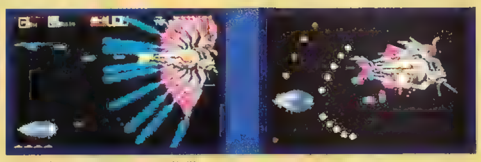


8. ホーミング弾（破壊すると3WAY弾になる

れか2攻撃中に射出する。

第3段階

1. 胸ビレ上部10WAY通常弾×2
2. ホーミング弾（破壊すると3WAY弾になる）
3. 上下開閉型ヒレ部レーザー+尾ヒレ部レーザー



1. 胸ビレ上部10WAY通常弾×2

F ゾーン出現時

第1段階



1. 口から中型サイズ4WAY通常弾
2. 口から中型サイズ4WAY通常弾
3. 口から中型サイズ4WAY通常弾
4. 口から中型サイズ4WAY通常弾
5. 口から中型サイズ4WAY通常弾
6. 胸ビレ上部10WAY通常弾

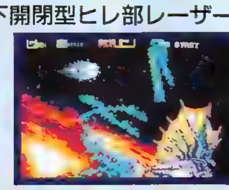
ループ（繰り返し）

7. ホーミング弾（破壊すると3WAY弾になる）



1～6の攻撃中のどれか2攻撃中に射出する。

8. 上下開閉型ヒレ部レーザー×3



第1段階から第2段階への変わり目のときのみの攻撃。はじめに1発のみ、次に2発くる。

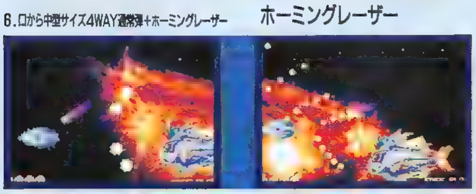
第2段階

1. 胸ビレ上部10WAY通常弾



第2段階になって直後のみの攻撃。

2. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミングレーザー
3. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミングレーザー
4. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミングレーザー
5. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミングレーザー
6. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミングレーザー
7. 胸ビレ上部10WAY通常弾+ホーミングレーザー



第3段階

ループ（繰り返し）

1. 胸ビレ上部10WAY通常弾×2
2. 口から中型サイズ4WAY通常弾+ホーミング弾（破壊すると3WAY弾になる）



3. 上下開閉型ヒレ部レーザー+口から中型サイズ4WAY通常弾



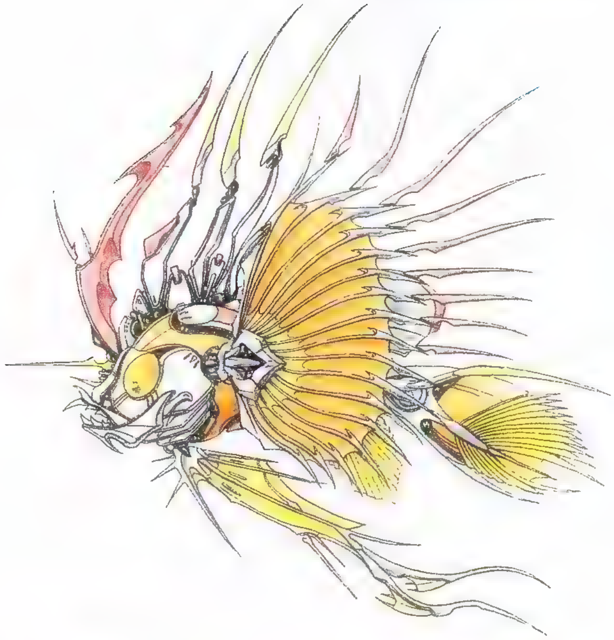
16～17が5回目ループを終えるとこの攻撃がくる。

プリックリィ アングラー

G・I ゾーン

PRICKLY ANGLER

Gゾーン



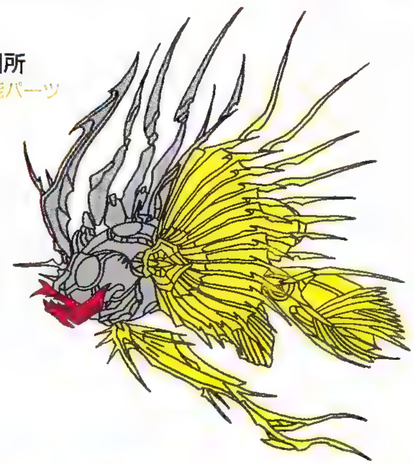


Iゾーン

DATA

①コードネーム：アンコウ
②出現場所：ゾーンG・I
③攻撃個所：A）頭部トゲ…3方向レーザー
クロスレーザー（画面外までの長いもの）
B）口…三日月型レーザーを発射する
C）本体上部発射口…弾を出す
D）腹ビレ付け根部…弾を出す
E）腹ビレ先端部…弾を出す
F）尾ビレ部…ホーミング弾を出す。プレイヤーからのダメージによって形態が変わる
④破壊可能箇所：A）胸ビレ
B）腹ビレ
C）背ビレ
D）尻ビレ
E）尾ビレ
⑤弱点、　：口

破壊可能個所
黄－破壊可能パーツ
赤－弱点



攻撃パターン

G ゾーン 出現時

第1形態

ループ(繰り返し)

1.頭部トゲからレーザー＋誘導レーザー×2



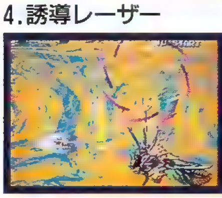
2.三日月型レーザー3連



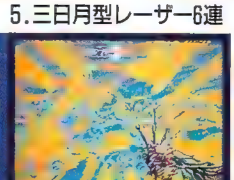
3.5WAY通常弾



4.誘導レーザー



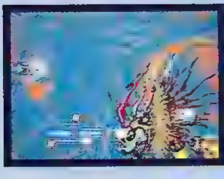
5.三日月型レーザー6連



攻撃パターン

ループ(繰り返し)

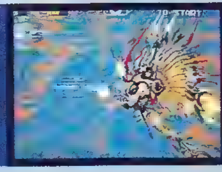
1.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



2.3WAYレーザー+
腹ビレ付け根から7WAY通常弾



3.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



4.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



5.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾+
腹ビレ付け根から7WAY通常弾



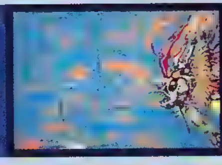
6.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



7.三日月型レーザー3連



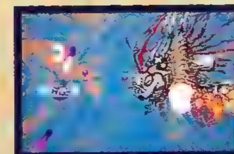
8.三日月型レーザー6連



9.クロスレーザー+
頭部から通常弾×2(3回)



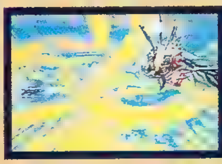
10.ホーミング弾
(破壊後3WAY弾になる



腹ビレ破壊後、6~11の通常弾のかわりに射出される。

Iゾーン出現時

1.頭部トゲからレーザー+
ホーミングミサイル×2



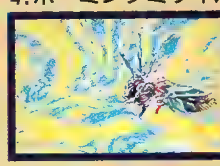
2.三日月型レーザー3連



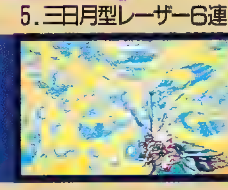
3.5WAY通常弾



4.ホーミングミサイル



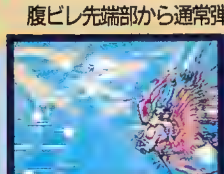
5.三日月型レーザー6連



(ループ繰り返し)

ループ(繰り返し)

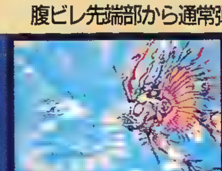
1.3WAYレーザー
腹ビレ先端部から通常弾



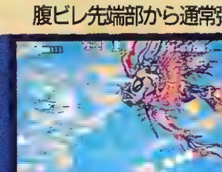
2.3WAYレーザー+
腹ビレ付け根から7WAY通常弾



3.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



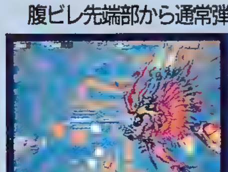
4.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



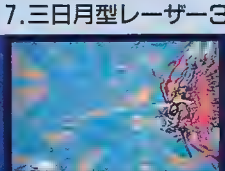
5.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾+
腹ビレ付け根から7WAY通常弾



6.3WAYレーザー+
腹ビレ先端部から通常弾



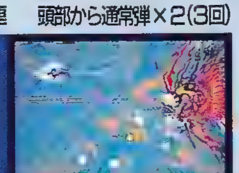
7.三日月型レーザー3連



8.三日月型レーザー6連



9.クロスレーザー+
頭部から通常弾×2(3回)



10.ホーミング弾
(破壊後3WAY弾にな



腹ビレ破壊後、1~6の通常弾のかわりに射出される。

ネオンライト イリュージョン

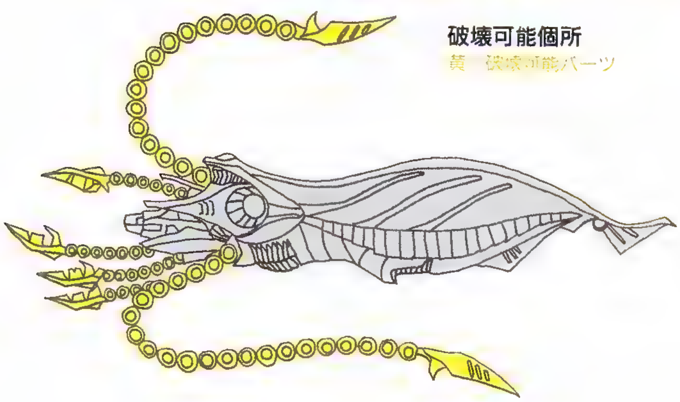
H・J ゾーン

Hゾーン



Jゾーン





破壊可能個所

黄　破壊可能パーツ

DATA

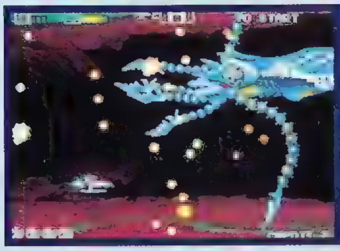
①コードネーム：イカ
②出現場所：ゾーンH・J
③攻撃個所：A)足(長いもの) 1.足の先よりレーザー、中弾を出す
　　　　　　　　　　　　　2.足中間から弾を出す
　　　　　B)本体下部…ホーミングミサイルを出す。
　　　　　C)本体下部ハッチ…サーチレーザーを出す(H)
　　　　　　　　　　　　　　ユニットを出す(J)
　　　　　D)口部…スミを吐く
　　　　　E)本体頭部(カバーはずれた後)…
　　　　　　ホーミングレーザーで出す
　　　　　F)本体カバー内部…回転レーザー砲台
　　　　　G)カバー頭部発射口…サーチレーザー
④破壊可能個所：A)長い足
　　　　　　　B)短い足
⑤弱点、発数：本体。

攻撃パターン

Hゾーン出現時

ループ(繰り返し)

1.大足先端部、中間部から通常弾ばらまき



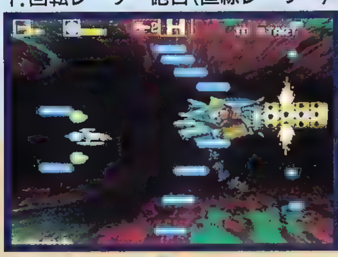
2.大足先端部よりレーザー



3.ホーミングミサイル+サーチレーザー



1.回転レーザー砲台(直線レーザー)

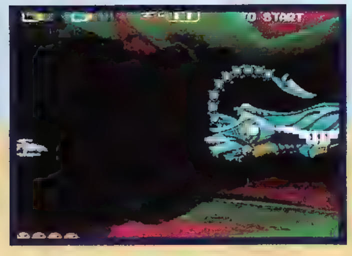


2.ホーミングレーザー



ループ(繰り返し)

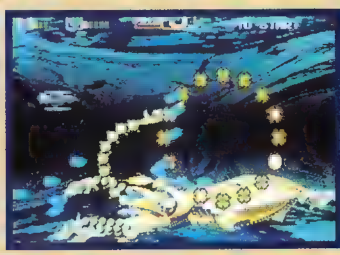
足を壊すごとにスミを吐く



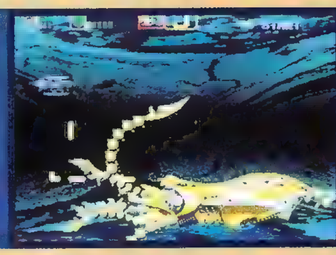
Jゾーン出現時

ループ(繰り返し)

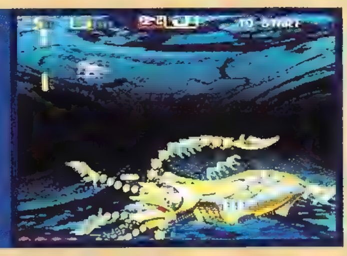
1.ユニット(分裂弾)



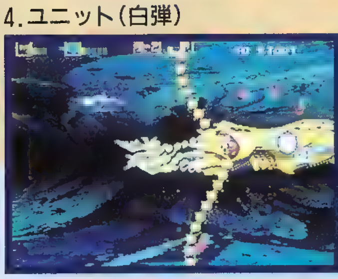
2.サーチレーザー



3.サーチレーザー+ホーミングミサイル



4.ユニット(白弾)



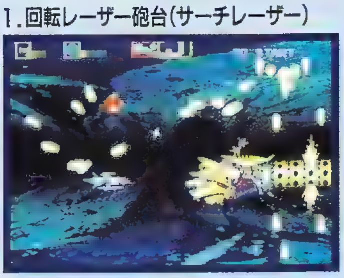
5.足攻撃



足を壊すたびにスミを吐く



1.回転レーザー砲台(サーチレーザー)

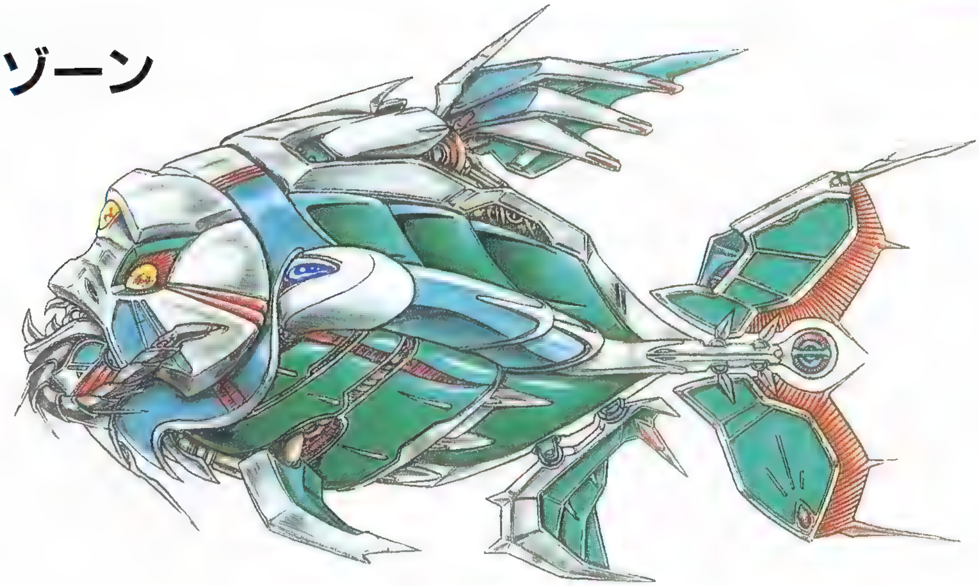


ファッティ グラトン

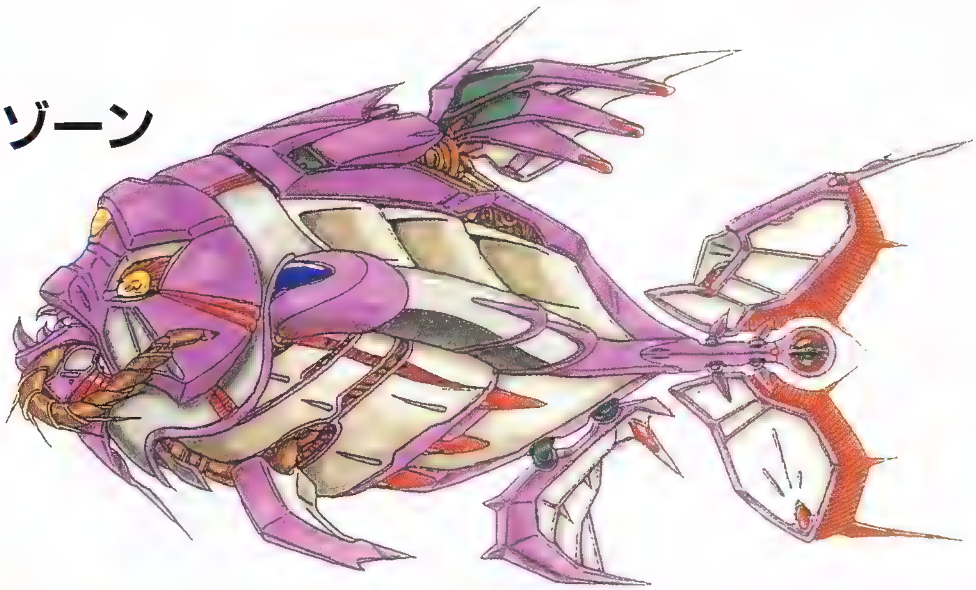
K・O ゾーン

FATTY GLUTTON

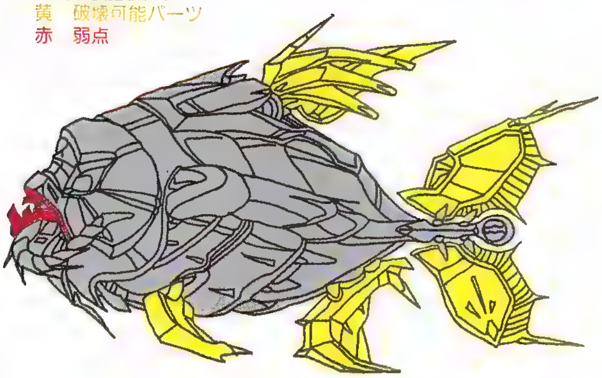
Oゾーン



Kゾーン



破壊可能個所
黄　破壊可能パーツ
赤　弱点



DATA

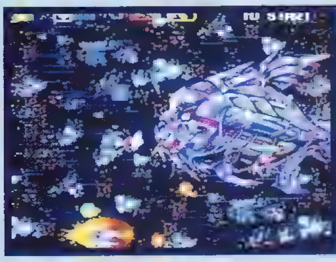
①コードネーム：ピラニア
②出現場所：ゾーンK・O
③攻撃個所：A）口…小ピラニア弾(分裂弾になる) 200pts.
　　　　　　　　モノリス弾(Kゾーンのみ)
　　　　　B）腹部発射口…ホーミング弾
　　　　　C）頭部発光部…レーザー弾
　　　　　D）腹部発光部…3カ所よりビーム弾を連射(Kゾーンのみ)
　　　　　　　　　〃　　レーザー砲(Oゾーンのみ)
　　　　　E）腹部専用発射口…ホーミング弾(Oゾーンのみ)
④破壊可能個所：A）背ビレ
　　　　　　　B）胸ビレ
　　　　　　　C）尻ビレ
　　　　　　　D）尾ビレ
⑤弱点：口

"攻撃パターン"

K ゾーン出現時

ループ(繰り返し)

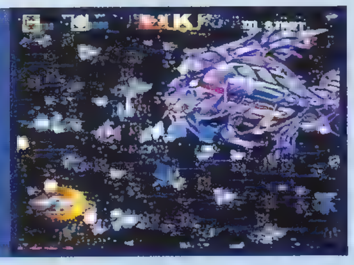
1. 小ピラニア弾(分裂弾)＋モノリス弾



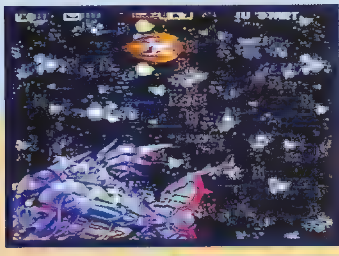
2. ホーミングミサイル



3. 小ピラニア弾(分裂弾)＋モノリス弾



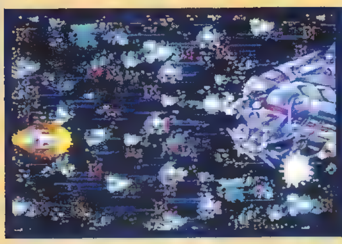
4. 小ピラニア弾(分裂弾)＋ホーミングミサイル＋突進

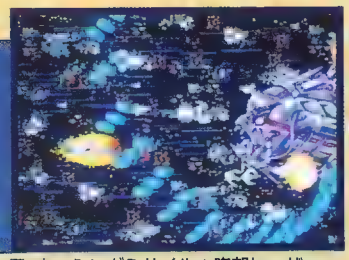


5. 頭部レーザー＋ばらまき弾



6. 小ピラニア弾(分裂弾)





7. ホーミングミサイル＋腹部レーザー

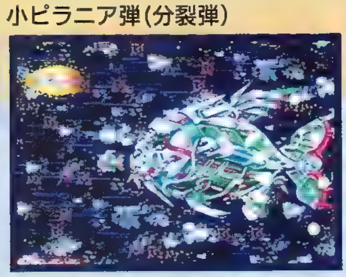
ループ(繰り返し)

O ゾーン出現時

1. ホーミングミサイル＋小ピラニア



2. 腹部ホーミング弾＋小ピラニア弾(分裂弾)



3. 小ピラニア弾(分裂弾)＋腹部レーザー



4. ばらまきレーザー



ループ(繰り返し)

ダブル ディーラー

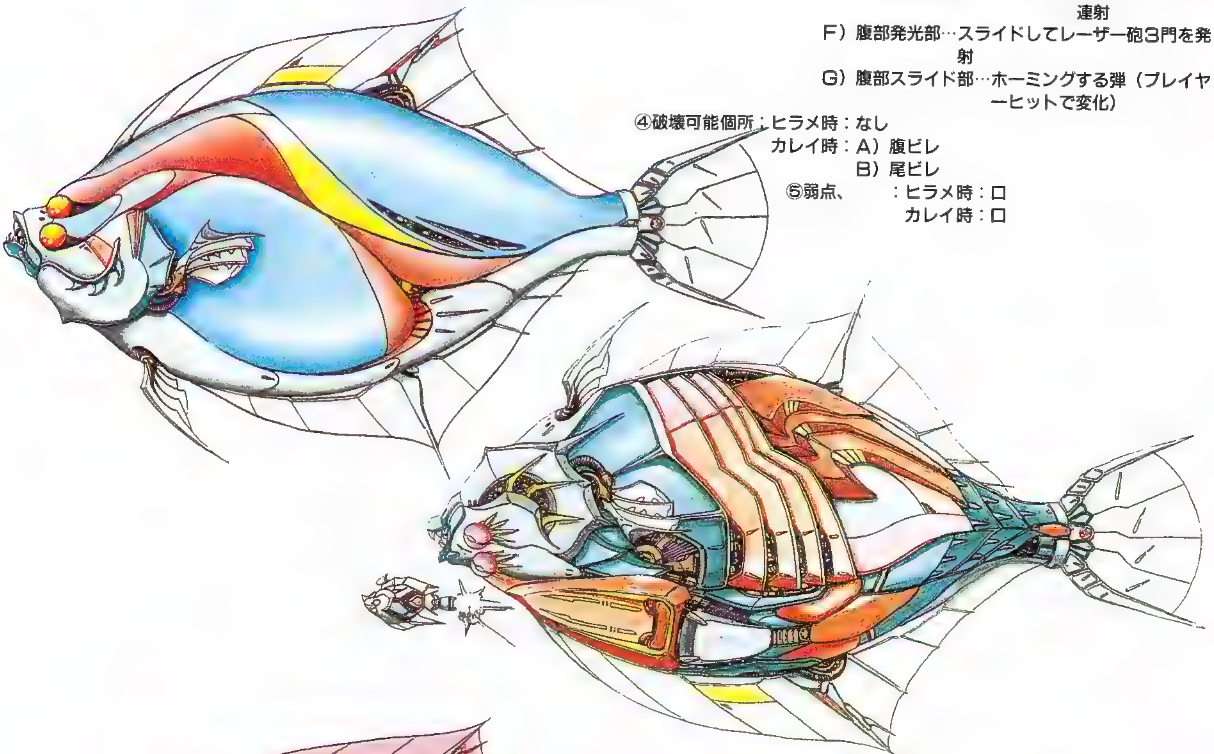
L·N ゾーン

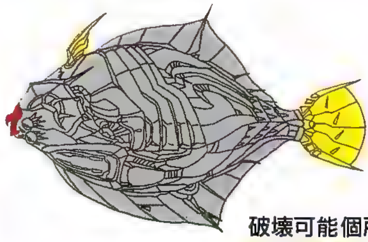
DOUBLE DEALER

DATA

①コードネーム：ヒラメ（カレイ）
②出現場所：ゾーンL・N
③攻撃個所：ヒラメ時　A）エラ部…バルシー型ユニット射出、回転と同時に弾を出す
B）下腹部発射口…ホーミングミサイル通常弾
C）上下ヒレ突起部…弯曲レーザー砲
カレイ時　D）頭部下射出口…子ガレイ弾（移動しながら弾を出す）100PTS.
E）頭部下射出口横開閉ハッチ…回転型砲台で弾を連射
F）腹部発光部…スライドしてレーザー砲3門を発射
G）腹部スライド部…ホーミングする弾（プレイヤーヒットで変化）
④破壊可能個所：ヒラメ時：なし
カレイ時：A）腹ビレ
B）尾ビレ
⑤弱点、　：ヒラメ時：口
カレイ時：口

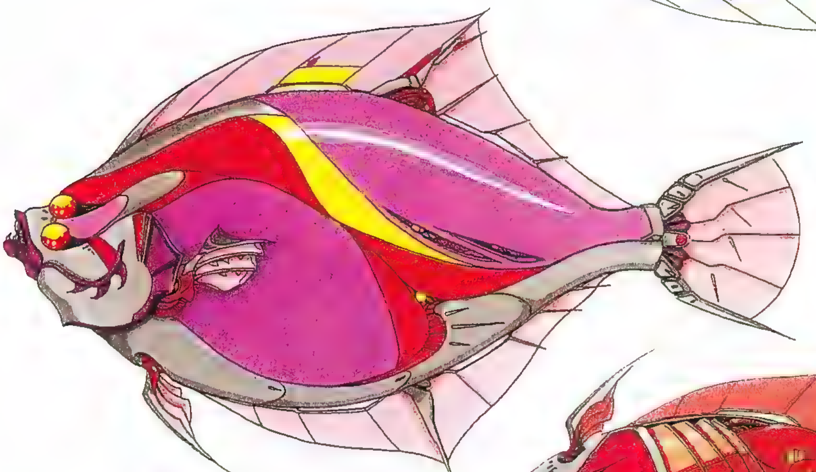
Lゾーン

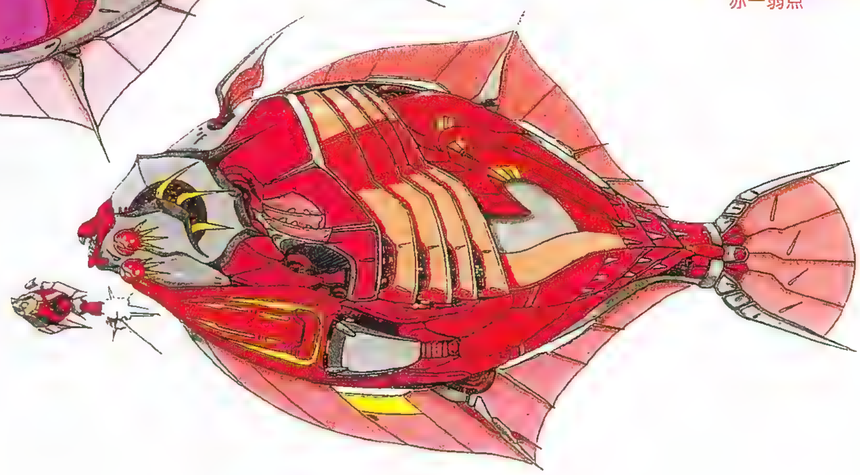




破壊可能個所
黄ー破壊可能パーツ
赤ー弱点

Nゾーン





攻撃パターン

Lゾーン出現時

ひらめ形態

ループ(繰り返し)

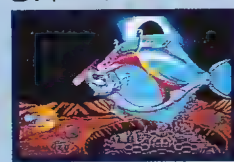
1.バルシー型ユニット射出
2.弯曲レーザー砲
3.バルシー型ユニット射出



4.弯曲レーザー砲
5.通常弾ばらまき＋ホーミングミサイル



6.ホーミングレーザー

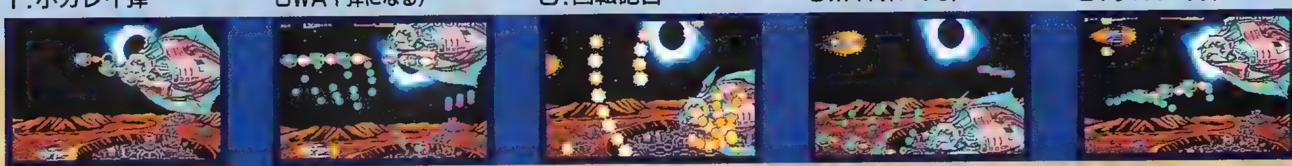


1～5の攻撃が3回目のループを終えるとこの攻撃がくる。

カレイ形態

ループ(繰り返し)

1.小ガレイ弾
2.小ガレイ弾連射＋ホーミング弾(破壊すると3WAY弾になる)
3.回転砲台
4.小ガレイ弾連射＋ホーミング弾(破壊すると3WAY弾になる)
5.小ガレイ弾



破壊すると3WAY弾になる

破壊すると3WAY弾になる

6.回転砲台
7.腹部スライド部ホーミングレーザー



Nゾーン出現時

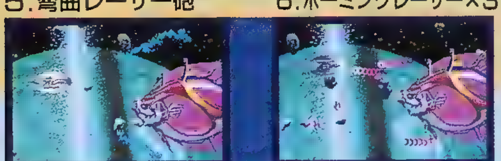
ひらめ形態

ループ(繰り返し)

1.通常弾ばらまき
2.バルシー型ユニット射出
3.弯曲レーザー砲
4.バルシー型ユニット射出×2



5.弯曲レーザー砲
6.ホーミングレーザー×3



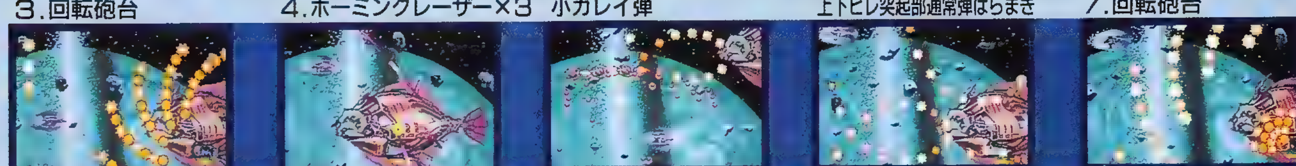
カレイ形態

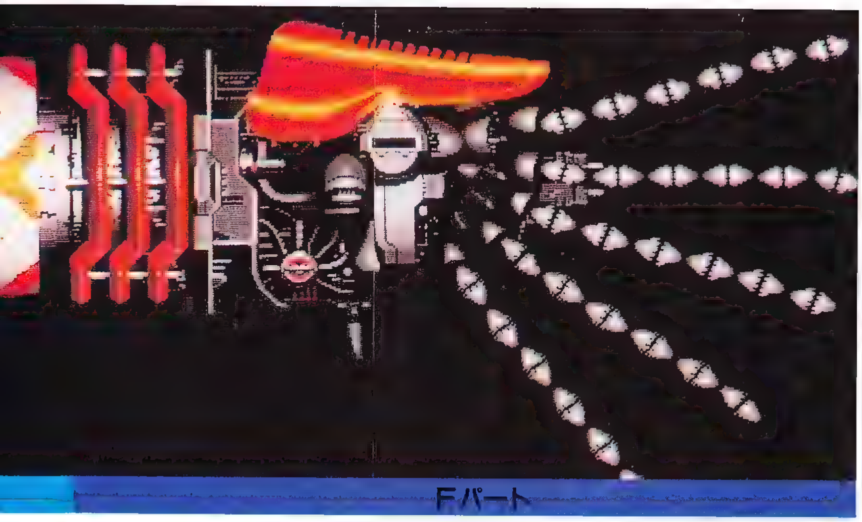
ループ(繰り返し)

1.頭部通常弾ばらまき＋小ガレイ弾
2.上下ヒレ突起部通常弾ばらまき＋ホーミング弾(破壊すると3WAY弾になる)



3.回転砲台
4.ホーミングレーザー×3
5.頭部通常弾ばらまき＋小ガレイ弾
6.頭部通常弾ばらまき＋上下ヒレ突起部通常弾ばらまき
7.回転砲台





タイタニックランス

M ゾーン

TITANIC LANCER

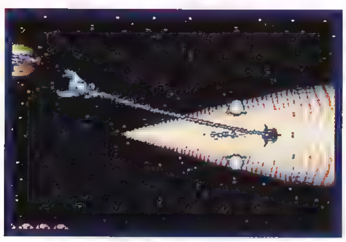


※超巨大ボスのため、頭部から順に破壊していくことになります。

攻撃パターン

1.アンカー

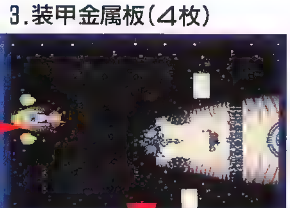
Aパート



2.主砲レーザー砲



3.装甲金属板(4枚)



4.ホーミングレーザー7門



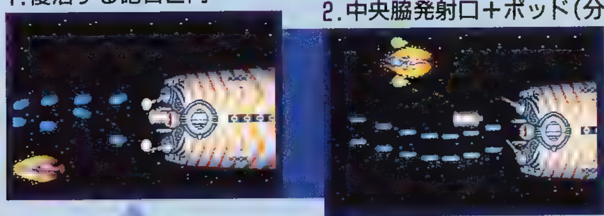
DATA

①コードネーム：ベレムナイト
②出現場所：ゾーンM
③攻撃個所：
○Aパート　A）先端部…主砲レーザー砲
　　　　　B）アンカー…3本のアンカー
　　　　　C）ホーミングレーザー7門（カバーがはずれたあと）
○Bパート　D）砲台…Aパート切り離し後、出現
　　　　　　Bパート破壊までとめどなくでる、2門
　　　　　E）中央発射口…分裂するポッド発射、ミサイルになる
　　　　　F）中央わき発射口…レーザー発射部
○Cパート　G）分裂するユニット…32方向に弾をまく
　　　　　H）上下ハッチ…ダーエマを出す。射出された後、周りに電磁波をはる
　　　　　I）本体（上下分裂）…本体が上下に分裂してプレイヤーをはさみ込む
　　　　　　また、分離したあと射出部よりさらにダーエマを出す
○Dパート　J）中央射出部…アンモナイト型小型機を射出
　　　　　K）上下発射口…サーチミサイル　16門
○Eパート　L）コバンザメ型メカ…装甲部にはりついているコバンザメメカが切りはなされて攻撃
　　　　　M）噴射口…コバンザメ切り離し後、装甲をはずし噴射口より炎をだす
○Fパート　N）足部…先端よりはずれて、回転しながら弾をだす
　　　　　O）中央発射口…1）サーチレーザー
　　　　　　　　　　　　2）垂直に曲がるレーザーを連射
④破壊可能個所：
○Aパート　A）先端部
　　　　　A'）後半部
　　　　　B）アンカー部3ヵ所
○Bパート　C）砲台
　　　　　C'）Bパート全体
○Cパート　D）Cパート上下本体
○Dパート　E）Dパート内部
○Fパート　F）頭部カバー
　　　　　G）足パーツ
⑤弱点：頭部



Aパート　Bパート　Cパート　Dパート　Eパート

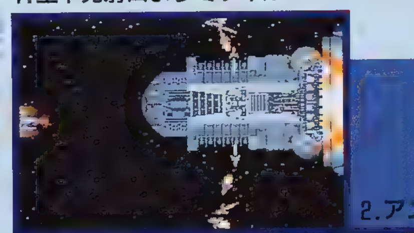
1.復活する砲台2門　2.中央脇発射口＋ポッド(分裂後ミサイル出現)



ループ(繰り返し)

ループ(繰り返し)

1.上下発射口よりミサイル

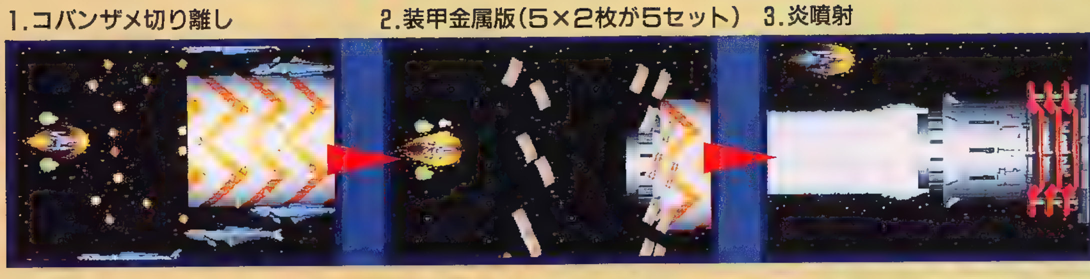


2.アンモナイト型小型機を射出

1.分裂するポッド(32方向分裂弾)　2.本体分裂＋ダーエマ射出

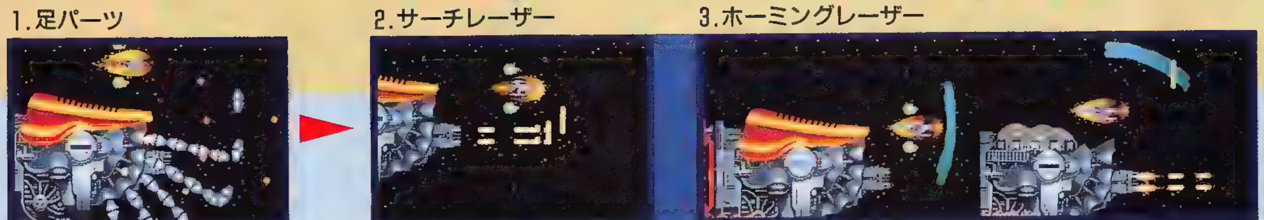


1.コバンザメ切り離し　2.装甲金属版(5×2枚が5セット)　3.炎噴射



ループ(繰り返し)

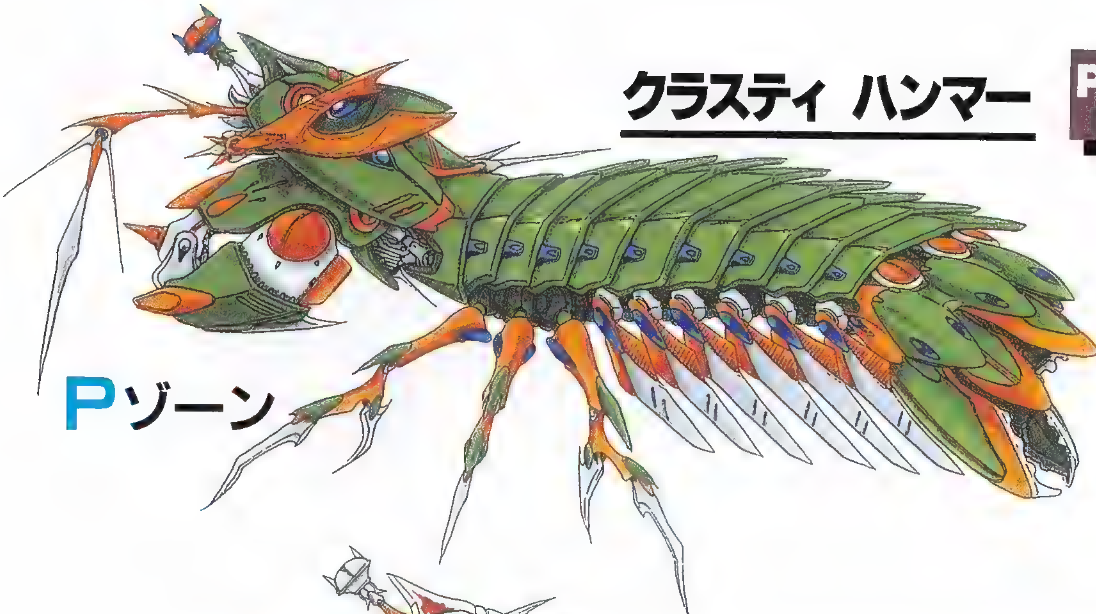
1.足パーツ　2.サーチレーザー　3.ホーミングレーザー



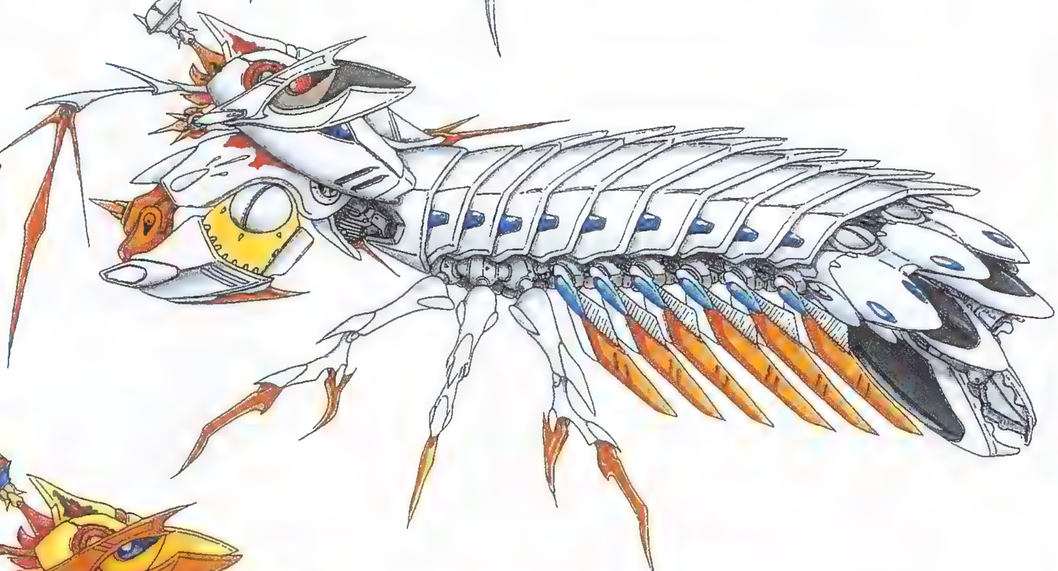
クラスティ ハンマー

P·R·T
ゾーン

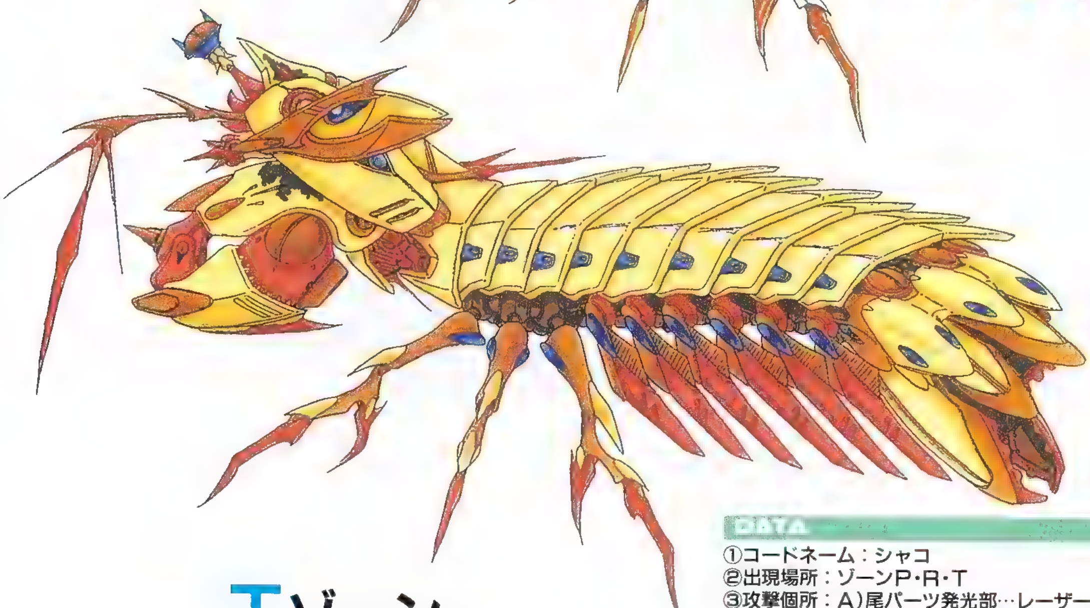
CRUSTY HAMMER



Pゾーン



Rゾーン



Tゾーン

DATA

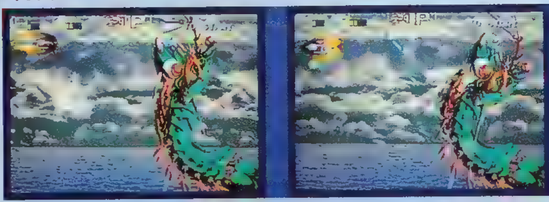
①コードネーム：シャコ
②出現場所：ゾーンP·R·T
③攻撃個所：A)尾パーツ発光部…レーザー弾を撃つ
B)尾パーツのすき間…体を丸めた状態でホーミングミサイルを撃つ。100pts
C)頭部…通常弾をだす
D)手ハンマー部…ハンマー部を振ってカッターを出す。また、その際、弾を出す
※その他体当たりなどで攻撃をする
④破壊可能個所：なし
⑤弱点：全身

攻撃パターン

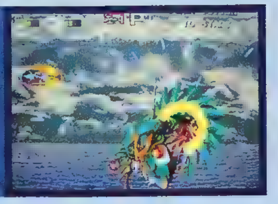
P
ゾーン
出現時

ループ(繰り返し)

1.首ふり3回えびぞり弾1回



2.回転超ばらまき弾



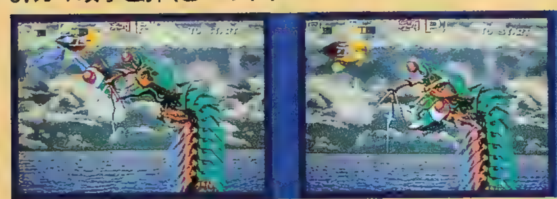
3.カマ攻撃&弾(2セット)



4.首ふり2回えびぞり弾3回



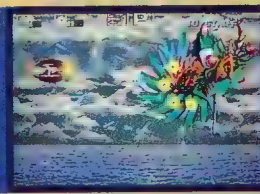
5.カマ攻撃&弾(3セット)



6.潜って下から体当たり



7.移動回転ばらまき弾



8.カマ攻撃&弾(3セット)*1

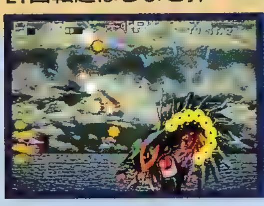
*1,5の攻撃と同じです。

ループ(繰り返し)

1.丸まり誘導カマ&丸まり弾(4セット)



2.回転超ばらまき弾



3.カマ攻撃&弾(2セット)*2

*2 第1段階のときと同じです。

4.丸まり誘導カマ&丸まり弾(4セット)*3

*3 1の攻撃と同じです。

5.カマ攻撃&弾(3セット)*2

*2 第1段階のときと同じです。

6.潜って下から体当たり



7.移動回転ばらまき弾



8.えびぞりレーザー乱射



攻撃パターン

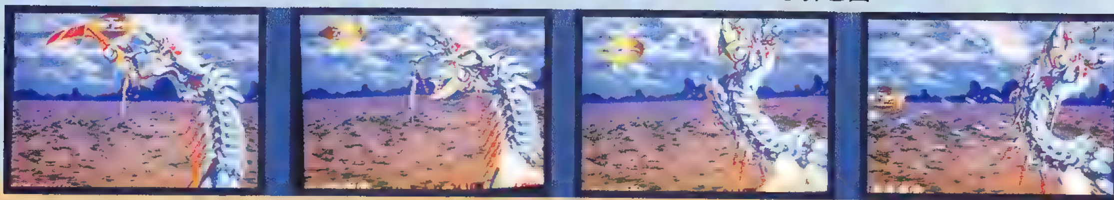
R ゾーン 出現時

ループ(繰り返し)

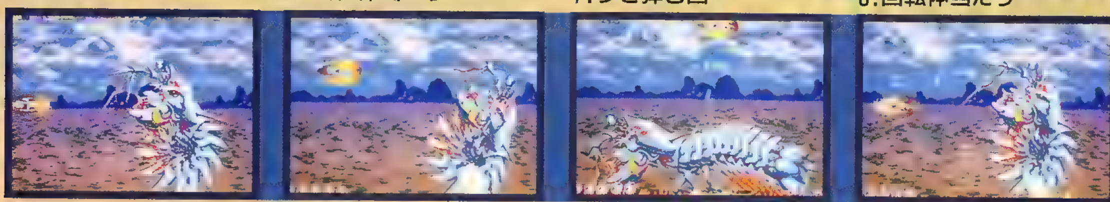
1.首ふり3回えびぞり弾1回　2.回転体当たり



3.カマ攻撃&弾(2セット)　4.首ふり2回えびぞり弾3回

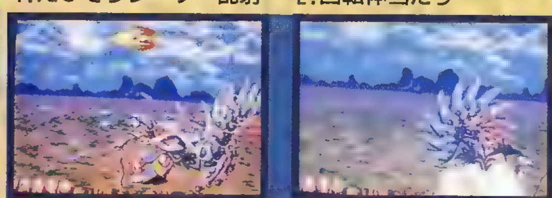


5.回転落下　6.回転体当たり　7.歩き弾6回　8.回転体当たり

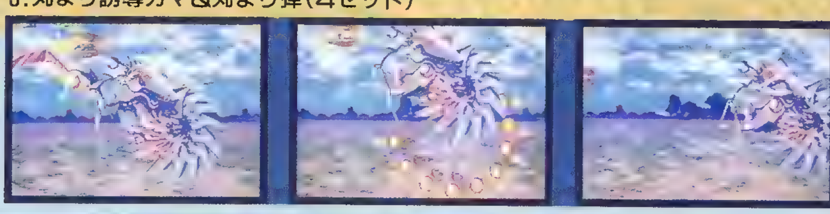


ループ(繰り返し)

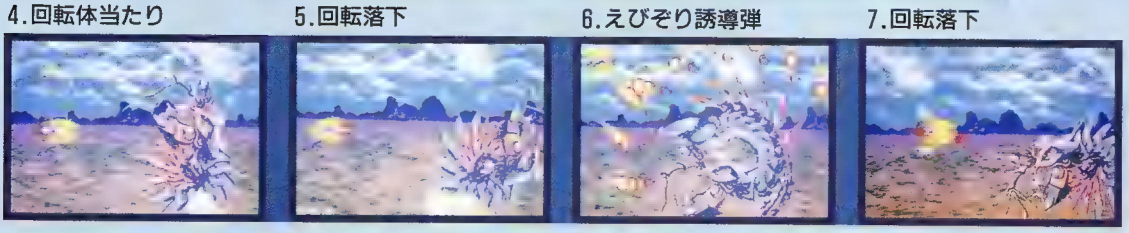
1.えびぞりレーザー乱射　2.回転体当たり



3.丸まり誘導カマ&丸まり弾(4セット)



4.回転体当たり　5.回転落下　6.えびぞり誘導弾　7.回転落下



Tゾーン出現時

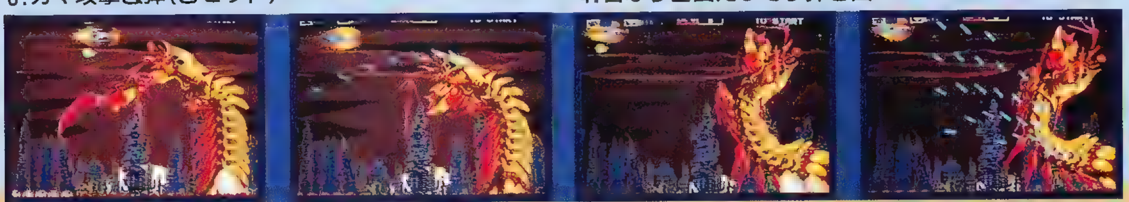
攻撃パターン

ループ(繰り返し)

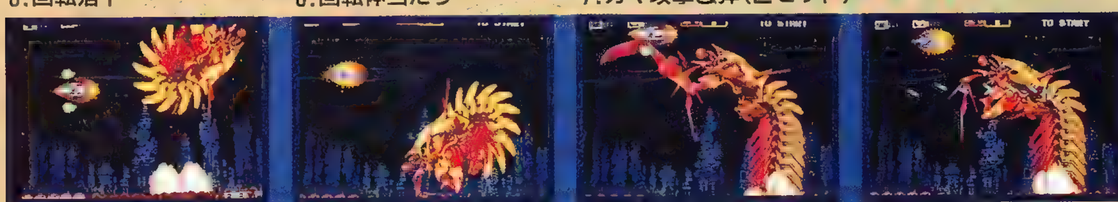
1.首ふり3回えびぞり弾1回　2.レーザー乱射



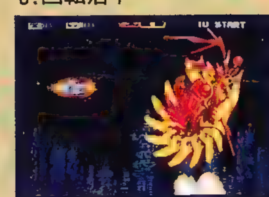
3.カマ攻撃&弾(3セット)　4.首ふり2回えびぞり弾3回



5.回転落下　6.回転体当たり　7.カマ攻撃&弾(2セット)

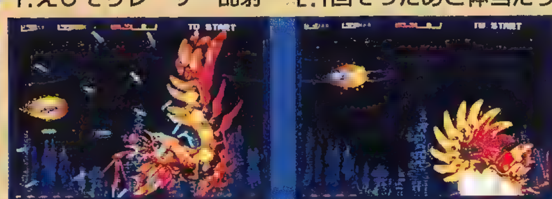


8.回転落下



ループ(繰り返し)

1.えびぞりレーザー乱射　2.1回そったあと体当たり



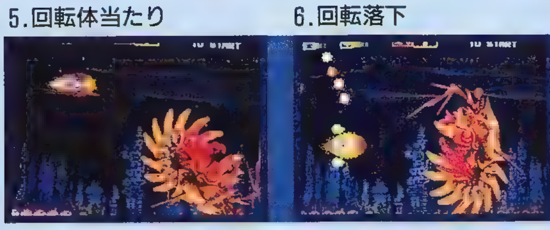
3.丸まり誘導カマ&丸まり弾(4セット)



4.カマ攻撃&弾(2セット)*1

*1　第1段階のときと同じです。

5.回転体当たり　6.回転落下



7.丸まり誘導カマ&丸まり弾(4セット)*2

*2　3と同じ攻撃です。

8.逆そり回転レーザー



デッドリィ クレッセント

Q·S·U ゾーン

DEADLY CRESCENT

DATA

①コードネーム：カガミダイ
②出現場所：ゾーンQ·S·U
③攻撃個所：A）頭部発光部…レーザー弾を発射
B）背ビレカッター…背ビレを1枚1枚ブーメランのように飛ばして攻撃する
C）頭部射出口…通常弾を発射
D）腹ビレ発光部…弯曲するビーム弾を発射する
E）腹部発射口…ホーミングレーザーを発射する
F）口…口をのばしてプレイヤーを攻撃
G）胴体中部発射口…レーザー弾を発射
H）胴体上方トゲ部…6カ所から3方向の弾をだす
I）口…赤い小型リモナーを吐き出す(ホーミングする)
④破壊可能個所：A）背ビレ
B）胸ビレ
C）腹ビレ
D）尾ビレ
⑤弱点：口



Qゾーン



Sゾーン



Uゾーン

攻撃パターン

攻撃方法はすべてのゾーン共通

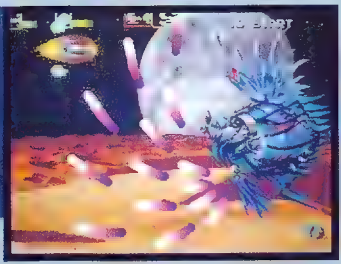
ループ(繰り返し)

1．背ビレカッター＋通常弾(＋頭部レーザー)

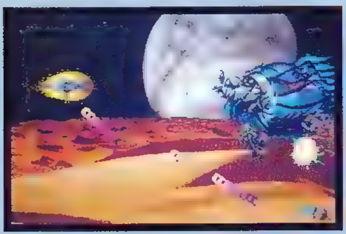


背ビレカッター＋通常弾を8回攻撃してくる。レーザー攻撃は1ループ中2回もしくは3回。ただしレーザー→レーザーという攻撃はない。

2．弯曲ビーム弾



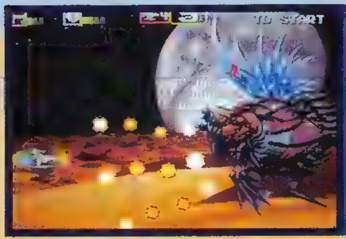
3．ホーミングレーザー



本体耐久力がまだ高いとき（あまり撃ち込んでないとき）腹ビレを壊すと弯曲ビーム弾の代わりにホーミングレーザーを撃つ。

ループ(繰り返し)

1．背ビレカッター＋通常弾(＋頭部レーザー)



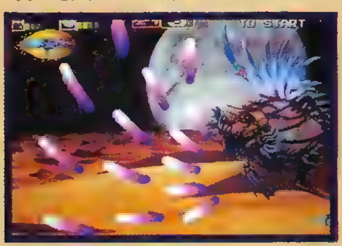
2．胴体部より3WAY通常弾



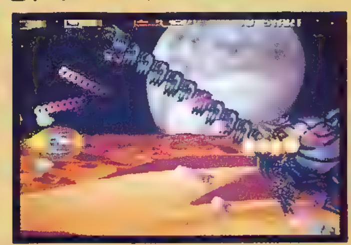
3．レーザー弾＋通常弾



4．弯曲ビーム弾



5．ホーミングレーザー



腹ビレを壊すと弯曲ビーム弾の代わりにホーミングレーザーを撃つ。

Q·S·U ゾーン

6．口を延ばして攻撃



背ビレをすべて破壊したのち、胸ビレを壊すと攻撃してくる。他の攻撃とは関係なく常に攻撃してくる。

7．赤い小型リモナーを吐きだす



一定ダメージで射出。



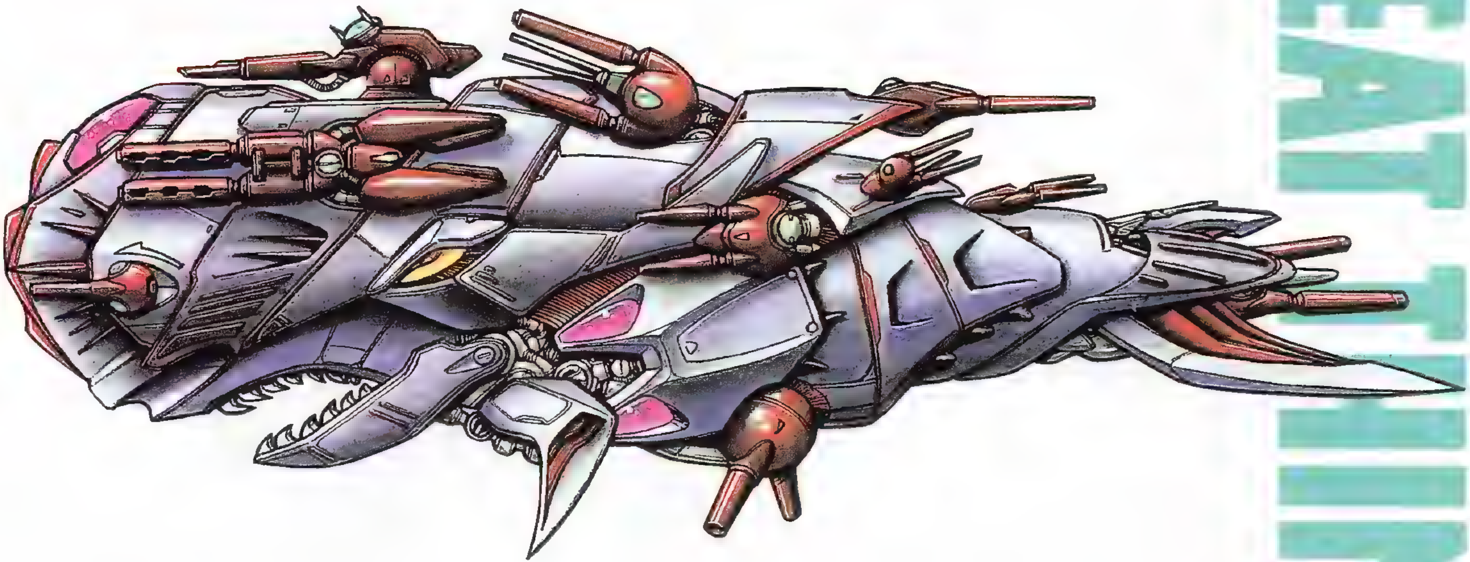
破壊可能個所
[illegible]
赤—弱点

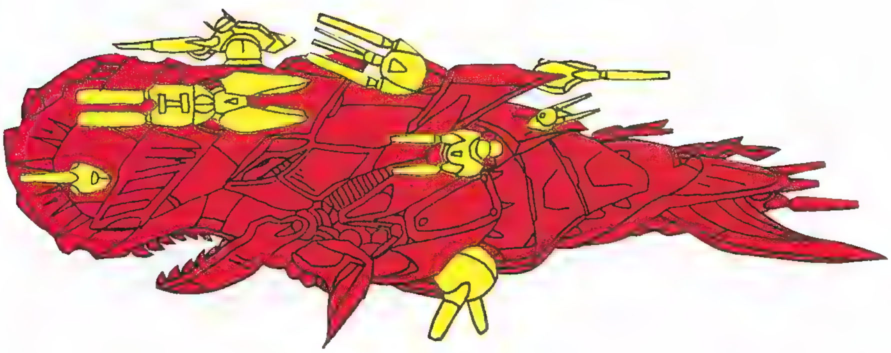
ラスボス

グレートシング

Z'
ゾーン

GREAT THING MK.II





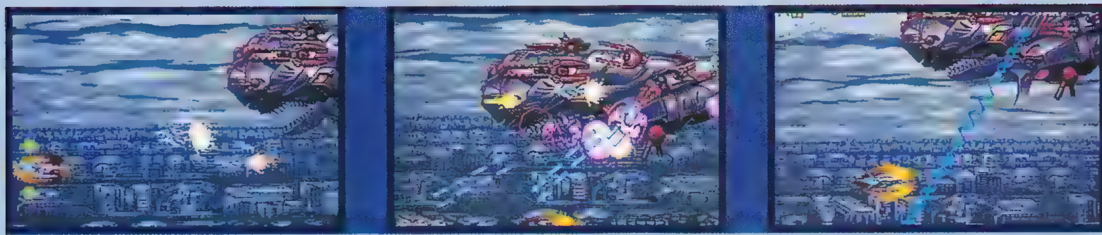
DATA

①コードネーム：クジラ
②出現場所：ゾーンZ'
③攻撃個所：A)イルカ弾…口より発射する、自身もレーザー弾を撃つ200pts.
B)砲台①…垂直に曲がる連射ショートレーザー
C)砲台②…固定レーザー砲
D)砲台③…プレイヤー方向をトレースして回転する電磁砲
E)砲台④…固定3方向レーザー弾
F)砲台⑤…回転速射砲
G)砲台⑥…プレイヤーの位置を追って回転する砲台、レーザー弾を発射する
H)砲台⑦地上を攻撃して、その破片をまき上げる
I)頭部ミサイル発射口…ドリルミサイルを発射する。30000pts.
J)ミサイル発射口…ホーミングミサイルを発射する
K)砲台⑧…ホーミングレーザー弾を発射する
L)開閉型砲台…4門×2、プラス1門、合計9門の固定砲台
M)開閉ハッチ…3種の攻撃装置を持つ開閉ハッチ
・ホーミングミサイル発射口…全7門で連射する。20pts.
・プラズマ発射装置…4方向へプラズマを放出する
・ホーミングレーザー発射口…5発同時にレーザーを撃つ
④破壊可能個所：砲台
⑤弱点：全体

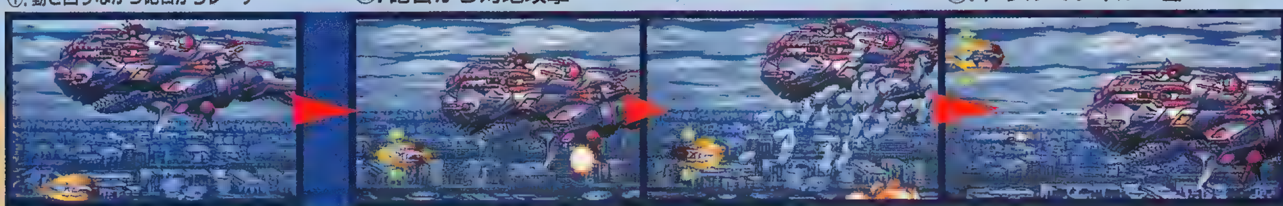
攻撃パターン

ループ(繰り返し)

1. イルカ弾射出
2. 砲台からショートレーザー連射
3. 砲台から電磁砲



4.
①. 動き回りながら砲台からレーザー
②. 砲台から対地攻撃
③. ドリルミサイル×2



5. 砲台からサーチレーザー連射＋砲台からキャノン掃射
6. 砲台からホーミングレーザー＋砲台から3WAYキャノン＋尾部スリットよりホーミングミサイル
7. 砲台からサーチレーザー連射



Z'
ゾーン

ループ(繰り返し)

1. 砲台から対地攻撃＋砲台ホーミングレーザー
2. 腹部ハッチから拡散弾＋イルカ弾
3. ドリルミサイル乱射



1. 腹部ハッチからミサイル連射
2. 尾部スリットよりホーミングミサイル＋腹部ハッチよりプラズマレーザー
3. 尾部スリットよりホーミングミサイル＋腹部ハッチよりショートホーミングレーザー×5



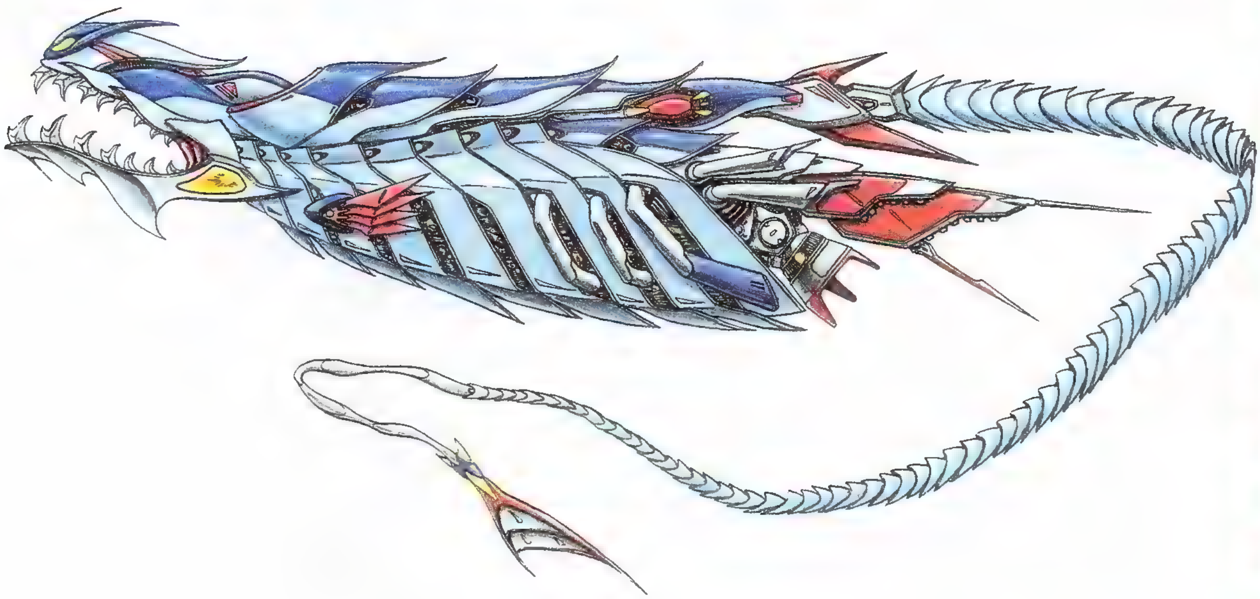
ループ(繰り返し)

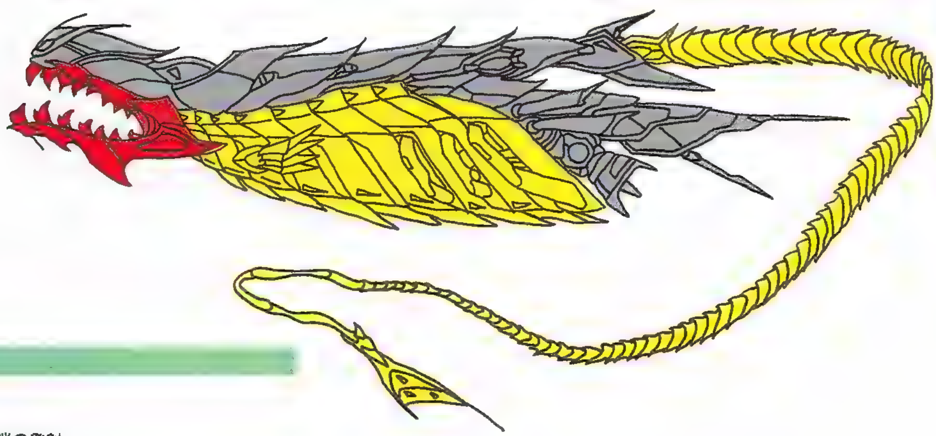
ラス
ボス

リスク ストレージ

V
ゾーン

RISK STORAGE





破壊可能個所
黄　破壊可能パーツ
赤　弱点

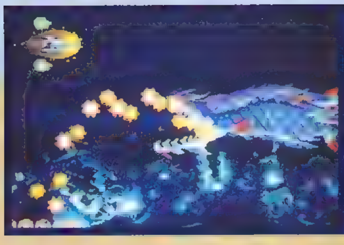
DATA

①コードネーム：フウセンウナギ
②出現場所：ゾーンV
③攻撃個所：A）尻尾先端部…レーザー弾の発射
中サイズ弾の発射
B）下腹部発射口…発射後周りにヒットを広げる特殊弾を出す
C）口…口から複数の物質をはき出す
・通常弾
・ホーミングミサイル　100pts.
・はき出した後、分裂弾となるメカの残骸
200pts、100pts.
・はき出した後、プレイヤーめがけてホーミングする液体金属弾
・エネルギーボール
・ネオンライト　イリュージョンの中部パーツの回転砲台
100pts.
・ウロコ虫（プレイヤーを追う）　8000pts.
④破壊可能個所：A）尻尾部　900000pts.
B）腹部パーツ
⑤弱点：口

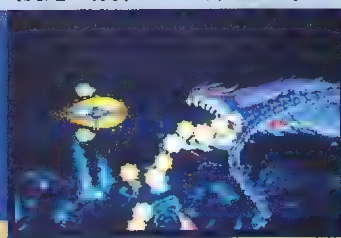
攻撃パターン

ループ(繰り返し)

1.口から通常弾



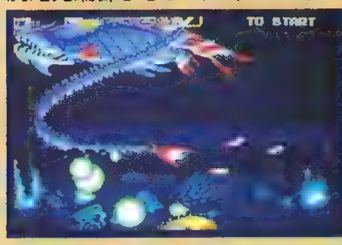
2.口から通常弾＋尻尾攻撃
(尻尾＋緑弾または尻尾のみ)



3.口から通常弾＋尻尾攻撃
(尻尾＋緑弾)＋ホーミングミサイル



4.尻尾攻撃(尻尾＋緑弾)＋
尻尾先端部よりショートレーザー



5.尻尾攻撃(尻尾＋緑弾)



ループ(繰り返し)

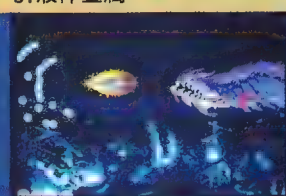
1.ゴミ3発



2.尻尾攻撃(尻尾＋緑弾)＋
尻尾先端部よりショートレーザー



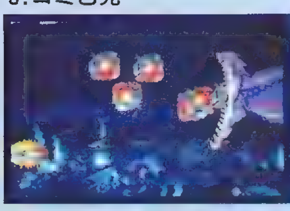
3.液体金属



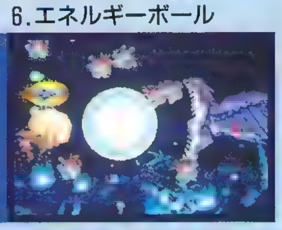
4.エネルギーボール



5.ゴミ6発

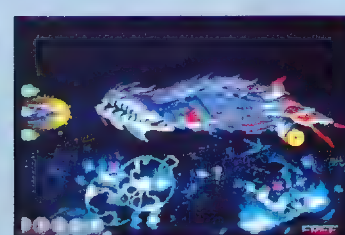


6.エネルギーボール

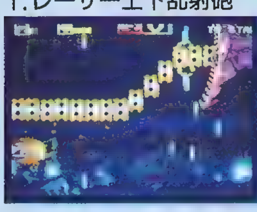


段階にかかわらず
尻尾を破壊すると後部より
対レーザー(ウェーブ)防御弾を発射。

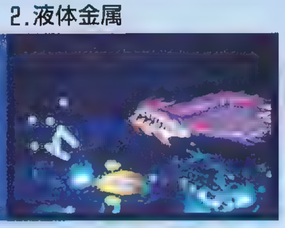
Vゾーン



1.レーザー上下乱射砲



2.液体金属



ループ(繰り返し)

3.ウロコムシ



4.尻尾攻撃(尻尾＋緑弾)



5.レーザー上下乱射砲



6.ゴミ3発



7.エネルギーボール



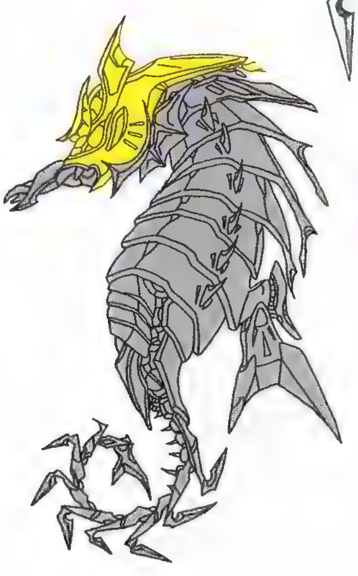
ラス
ボス

バーミリオン コロナタス

W ゾーン

VERMILION CORONATUS





破壊可能個所
黄　破壊可能パーツ
赤　弱点

DATA

①コードネーム：タツノオトシゴ
②出現場所：ゾーンW
③攻撃個所：A）口部発射口…1．通常弾(3方向)
　　　　　　　　　　　　　2．レーザー砲
　　　　　B）首関節部…1．ホーミングミサイル 10pts
　　　　　　　　　　　2．レーザー弾5門（尻尾で反射させてプレイヤーを狙う）
　　　　　C）下腹部発光体…レーザー弾
　　　　　D）尻尾部…1．先端部より3方向弾
　　　　　　　　　　2．尻尾部全体の残像弾
　　　　　　　　　　3．先端部よりプレイヤーを引きつけるビームを出す
　　　　　E）胴体部関節…関節部開いて、ビーム砲台を出す
　　　　　F）尾ビレ発光部…ホーミングレーザーを発射する
④破壊可能個所：頭部カバー
⑤弱点：頭部

攻撃パターン

1．口から3WAY弾＋腹部レーザー＋ホーミングミサイル



1．反射レーザー(長)＋腹部レーザー＋ホーミングミサイル



ループ(繰り返し)

1．反射レーザー(長)＋腹部レーザー＋ホーミングミサイル



2．尻尾部先端3WAY弾＋腹部レーザー



ループ(繰り返し)

3．反射レーザー(長)＋残像弾(ブーメラン)



Wゾーン

2．ひきつけ



①．ひきつけ



②．クロスレーザー



③．ホーミングレーザー

3．反射レーザー(短)＋腹部レーザー＋ホーミングミサイル



4．ひきつけ*



②のひきつけと同じ攻撃方法

ループ(繰り返し)

カバーなし形態

1．尻尾で頭をガードしつつ残像弾



2．口から3WAY弾＋腹部レーザー＋ホーミングミサイル



3．関節部から通常弾＋ホーミングミサイル

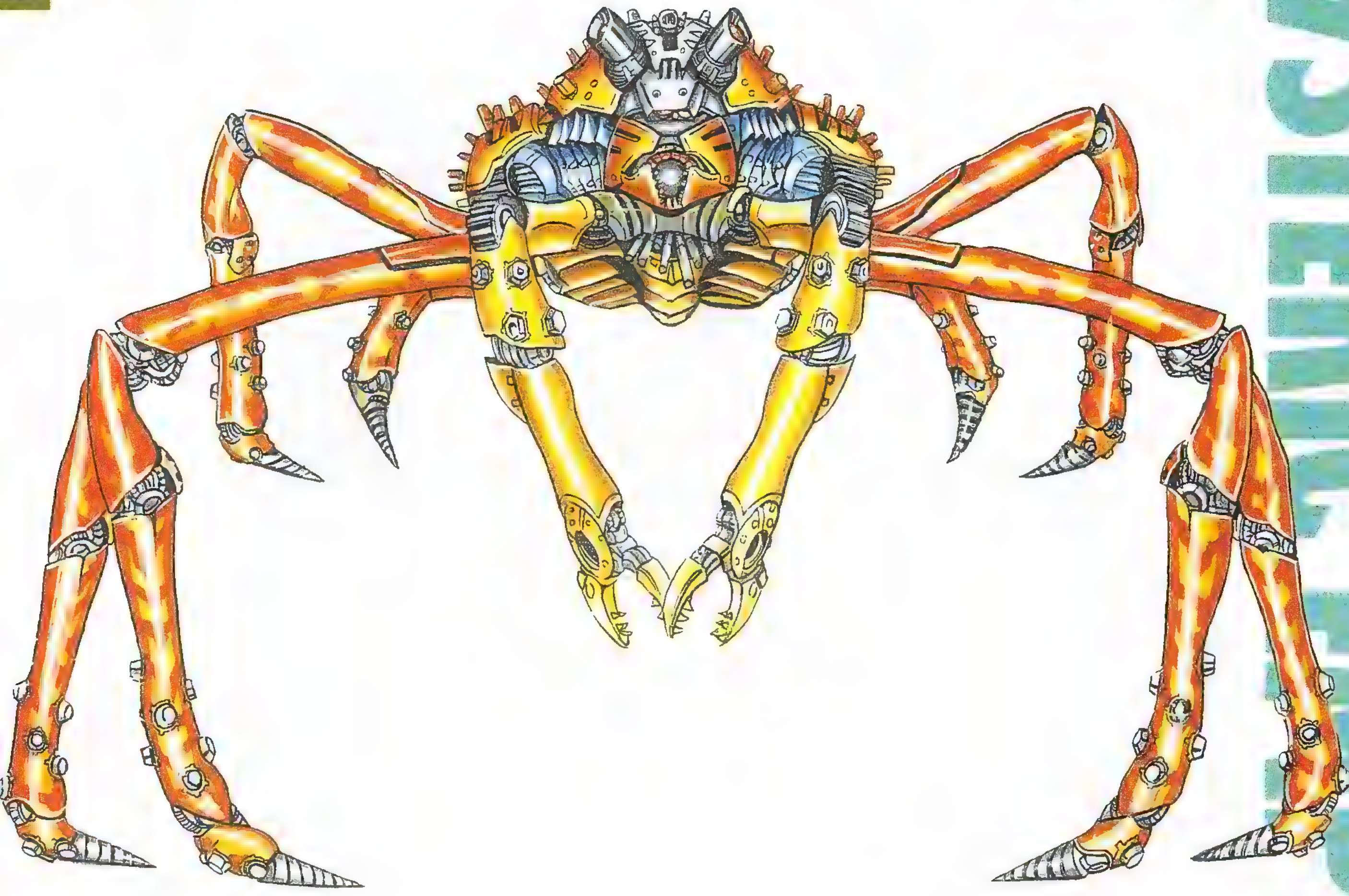


ラスボス

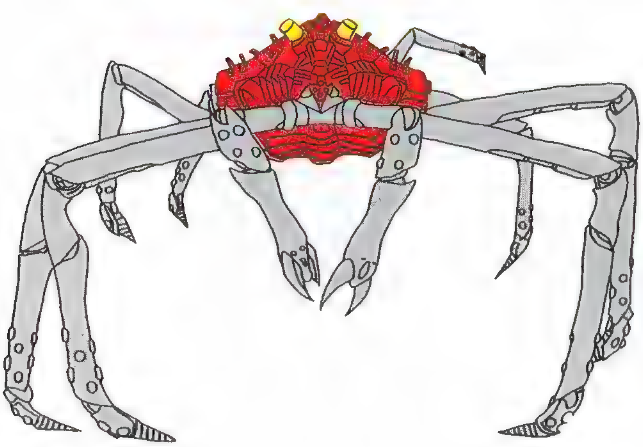
ヒステリック エンプレス

X ゾーン

HYSTERIC EMPRESS



破壊可能個所
黄　破壊可能パーツ
赤　弱点



DATA

①コードネーム：タカアシガニ
②出現場所：ゾーンX
③攻撃個所：A）頭部横砲台…レーザー弾を出す
B）頭部斜め下砲台…ホーミングレーザー弾を発射する
C）口…開閉してアワをバラまく10pts.
C）口…開閉してアワをバラまく10pts
D）腹部ハッチ…開閉して子ガニメカを発進させる
200pts
④破壊個所：目
⑤弱点：頭部

攻撃パターン

第1段階

1. 移動しながら泡攻撃



ループ(繰り返し)

第2段階

1. ショートレーザー+ホーミングレーザー



2. ジャンプ後、真上から降下(体当たり)



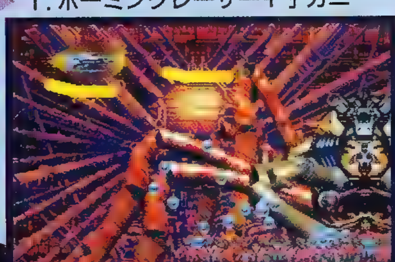
3. ハサミ攻撃





第3段階

1. ホーミングレーザー+子ガニ



2. ホーミングレーザー+泡攻撃



3. 泡を飛ばす



ループ(繰り返し)

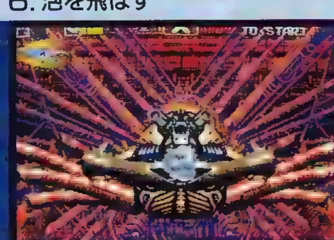
4. 子ガニ



5. 泡攻撃



6. 泡を飛ばす



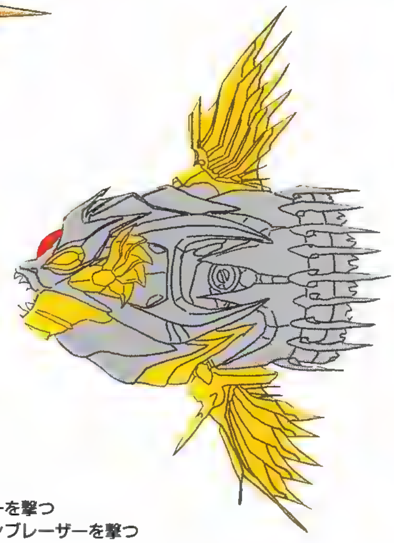
ラスボス

オーディアス トライデント

Y ゾーン

ODIOUS TRIDENT





破壊可能個所
黄－破壊可能パーツ
赤－弱点

DATA

①コードネーム：マンボウ
②出現場所：ゾーンY
③攻撃個所：A）後部噴射口…超極太のエネルギー噴射をする
B）本体…本体部を前部と後部で分離してプラズマで結ぶ。また、前部からレーザー弾を出す
C）本体上部カバー…スライドさせ、ジーザスミサイル3門を発射する
D）胸ビレ下ハッチ…4門
E）本体下部カバー①…分裂型ミサイルを発射する。200pts.
F）本体下部カバー②（有線ファンネル）…本体から分離してワイヤーでつないだ2門の砲台がついた遠隔操作砲台
G）本体下部カバー③（有線ファンネル）…②の砲台1門バージョン
H）本体中央発射ハッチ…開閉して子マンボウメカを射出する。100pts.
I）後部発射部…1）レーザーを撃つ
2）ホーミングレーザーを撃つ
④破壊可能個所：A）上下ヒレ
B）胸ビレ
C）有線ファンネル①
D）　〃　②
E）本体こわれ5カ所
F）目
⑤弱点：頭部発光パーツ

攻撃パターン

第1段階

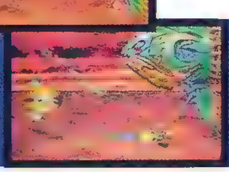
1. バックファイアー



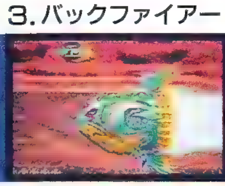
2. 有線ファンネル(連射レーザー)＋子マンボウ射出



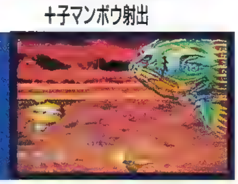
丸い弾を壊すと子マンボウになる。



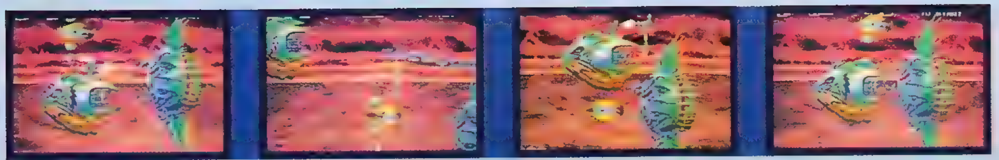
3. バックファイアー



4. 有線ファンネル(連射レーザー)＋子マンボウ射出



5.分離



①.ジーザスミサイル　②.ショートレーザー＋ジーザスミサイル　③.ジーザスミサイル　④.プラズマを出しながら合体

攻撃パターン

6.有線ファンネル（連射レーザー）　7.バックファイアー　8.子マンボウ射出→分離＊



＊攻撃は5の攻撃とおなじもの

この後52ページの1．へループ

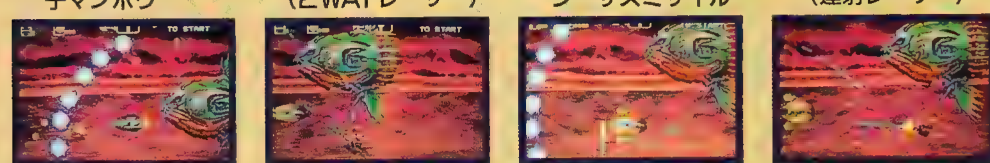
Yゾーン

1.有線ファンネル（2WAYレーザー）　2.スプレッド弾＋子マンボウ　3.分離＊　4.有線ファンネル（連射レーザー）



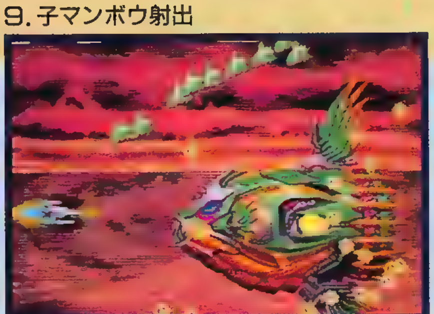
＊攻撃は第1段階と同じ。

5.スプレッド弾＋子マンボウ　6.有線ファンネル（2WAYレーザー）　7.スプレッド弾＋ジーザスミサイル　8.有線ファンネル（連射レーザー）



ループ（繰り返し）

9.子マンボウ射出



10.有線ファンネル（2WAYレーザー）





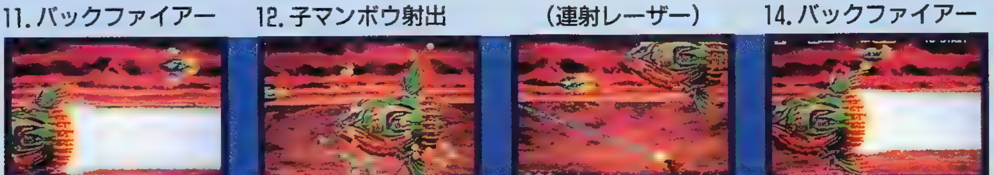
●有線ファンネル（連射レーザー）を破壊するとかわりに尻尾よりショートレーザーを連射。

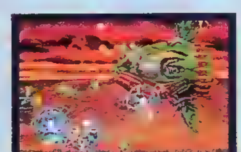


●有線ファンネル（2WAYレーザー）を破壊するとかわりに追尾レーザーを発射。

ループ（繰り返し）

11.バックファイアー　12.子マンボウ射出　13.有線ファンネル（連射レーザー）　14.バックファイアー





●第3段階で胸ビレが破壊されると対レーザー防御弾を発射。

ラスボス

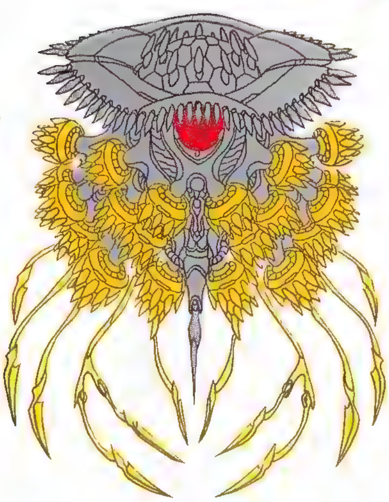
キュリアス シャンデリア

Z ゾーン

CURIOUS CHANDELIER



破壊可能個所
黄　破壊可能パーツ
赤－弱点



DATA

①コードネーム：クラゲ
②出現場所：ゾーンZ
③攻撃個所：A）本体中央クリスタル…マーカーを出してプレイヤーの位置をさぐって弾を出す
B）ポッド…1．直進する弾を出す
2．プレイヤーをサーチする弾を出す
3．ポッドを飛ばしてプレイヤーにぶっつける(チェーンでつながっている)
C）中央目部…1．プレイヤーを狙ったビーム弾を出す
2．プレイヤー位置手前より一連につながったビームを出す
D）本体下部発射口…プレイヤーに近づくとビームに変わる機雷を出す。20pts
E）本体横発射口…弾を3方向に出す
④破壊可能個所：A）ポッド
B）足
⑤弱点：目玉

攻撃パターン

第1段階

1. ポッドニードル弾
2. マーキングショット
3. ポッドニードル弾



4. マーキングショット
5. アイレーザー
6. ポッドサーチレーザー
7. マーキングショット



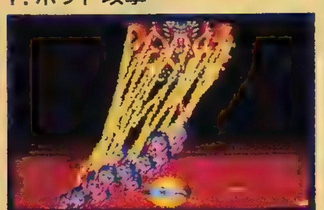
ループ(繰り返し)

8. ポッドサーチレーザー
9. アイレーザー
10. ポッドサーチレーザー



Z ゾーン

1. ポッド攻撃



1. マーキングショット
2. レーザーに変化する誘導弾

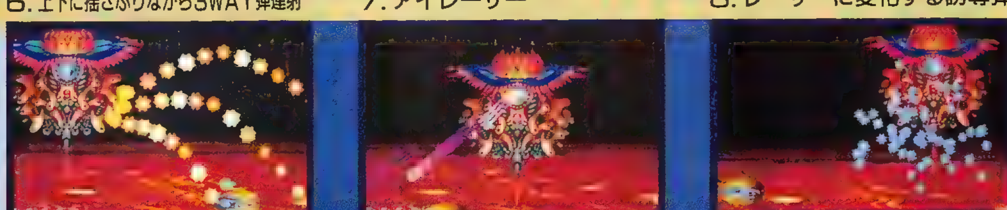


3. アイレーザー
4. 3WAY弾連射+マーキングショット
5. レーザーに変化する誘導弾



ループ(繰り返し)

6. 上下に揺さぶりながら3WAY弾連射
7. アイレーザー
8. レーザーに変化する誘導弾

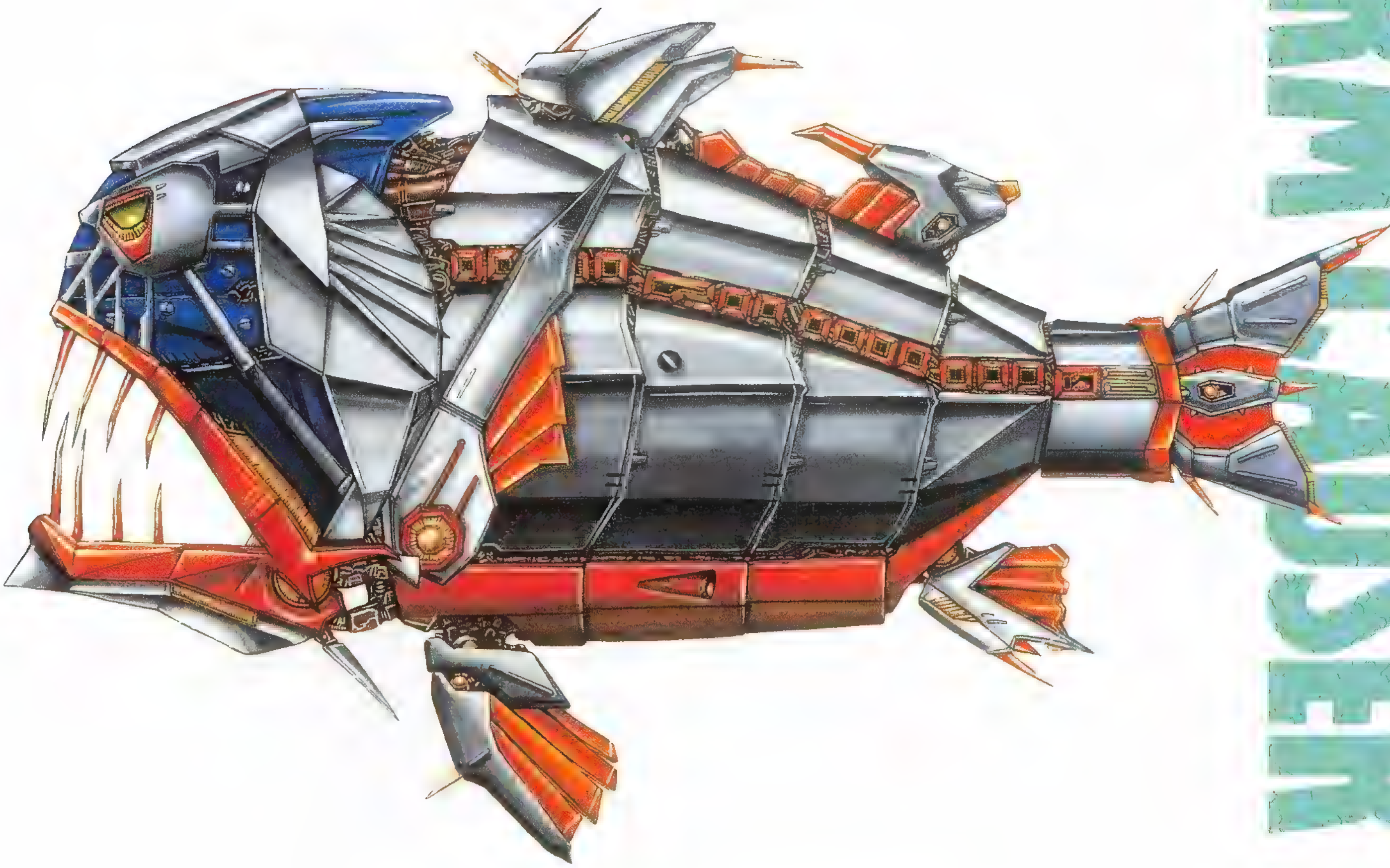


ラスボス

ストーム コーザー

V' ゾーン

STORM CAUSER



①コードネーム：オニキンメ改
②出現場所：ゾーンV'
③攻撃個所：A）口…1．ビーム砲
2．ホーミング弾
B）腹部発射口…ビーム（細）を出す
C）腹部…発射口を開き弾を出す
（機雷、オプション、弾2種を出す）
D）胸ビレ…形態を変化させて攻撃する
1．火炎放射器
2．ガトリング砲
3．開閉型レーザー砲
E）尾ビレ…1．尾ビレの4カ所よりイナズマを出す
2．尾ビレをアンカーとして飛ばして攻撃する（チェーン付き）
F）腹部下…爆雷を落下させる
G）背ビレ突起部…ホーミングレーザーを発射する
H）腹部中央…開閉型砲台5門3方向に弾をだす
I）腹部サイドー列…プレイヤーを狙って弾を連射する
④破壊可能個所：なし
⑤弱点：口

攻撃パターン

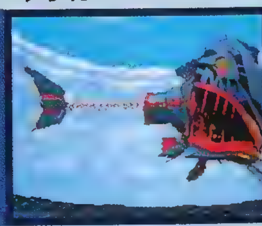
ループ(繰り返し)

第1段階

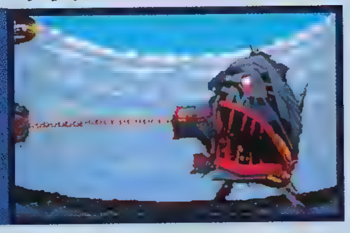
1. ふっとばし①しっぽ風おこし



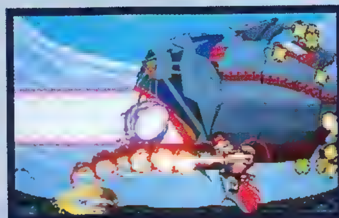
②しっぽ風おこし＋アンカー



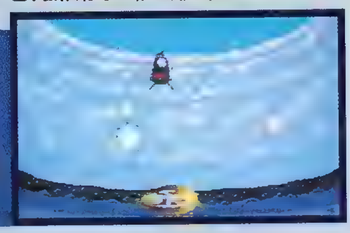
③しっぽ風おこし＋アンカー



2. バーナー＋ビーム砲＋テレポート砲(機雷)



3. 画面奥へ移動後ホーミング弾



V' ゾーン

第2段階

ループ(繰り返し)

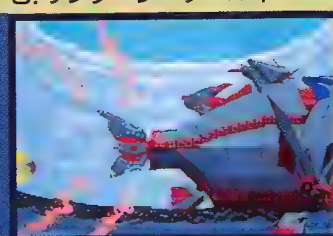
1. スプレッドボムばらまき



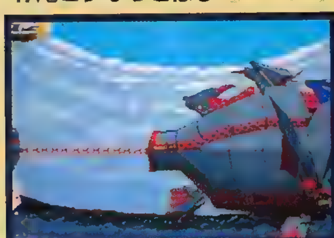
2. ホーミングレーザー＋ガトリング(ばらまき弾)＋腹部レーザー



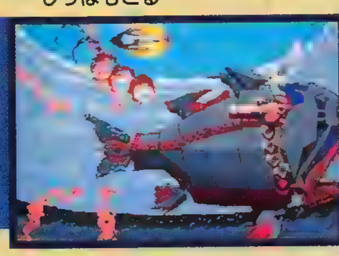
3. サンダーレーザー×4



4. 尾ビレふっとばし



5. バーナー＋ホーミングレーザー＋しっぽもどる



第3段階

ループ(繰り返し)

1. 画面奥へ移動後、弾を連射



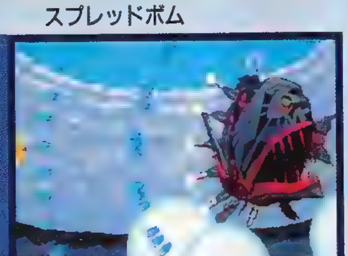
2. ショートレーザー連射＋ばらまき弾



3. 空中機雷



4. 側面砲台＋ホーミングレーザー＋スプレッドボム



新事実発覚！中ボスコントロールコマンド公開!!

中ボスと遊ぼう

5、6、7面に出る中ボスの特殊攻撃をコマンド入力によって出すことができるのだ。

担当：㊙

1〜3面の中ボスは、特にコントロールすることはできない。強いて言えば、自機がショットを撃たなければ中ボスもショットを撃たないといったところだろうか。

バルディエホシノエソ（5面中ボス）

バルディエホシノエソには、2つのコマンドが用意されている。↓↘→+ショットと入力すれば前に、↓↙←+ショットと入力すれば後に回転しながら飛んでいく。

中ボスに得点を持っていかれるのが嫌なら、常に↓↙←のコマンドを入力しておいて中ボスを画面外に飛ばし続けるといい。

ちなみに、コイツはキャプチャー前に操作することはできないぞ。

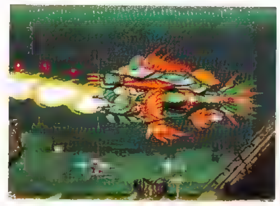


どんどん飛ばせ！

コブダイ（6面中ボス）

コブダイは、→←→+ショットボタンで極太レーザーをはく。このレーザー、とても強力なので連なしでやっている人なら大助かり。

また、キャプチャー前も→←→でレーザーを撃たすことができる。でも、ただキャプチャーがしにくくなるだけで意味なし？


キャプチャー前も操作可能だ。

コウモリダコ（7面中ボス）

コウモリダコは、→←→+ションでレーザーを撃つ。レーザーを撃つときは必ず下に移動するため、活躍させたいときはタコを上に誘導する必要がある。

これとは逆に、活躍させたくないときは画面下に誘導してからコマンドを入力すればいい。これで画面下へ消えてくれる。レーザーを撃ち終わると再び画面内へ帰ってくるので、一度タコを画面外へ消したら時計回りにグルグルレバーを回しながらショットを撃ち続けて、ずっとレーザーを画面外ではかしておこう。

タコも、コブダイと同じくキャプチャー前に操作できる。キャプチャーがうまくいかないで、画面外に消えそうになったらすかさずレバーを回してレーザーを撃たせよう。

ただし、キャプチャー後と違い連続でレーザーを撃たしたり、出現直後にレーザーを撃たすことはできない。


キャプチャーできそうになかったら、レバーを回してレーザーを撃たそう。

バルデェエホシノエソ			
右飛ばし	↓↘→+ショット	左飛ばし	↓↙←+ショット
コブダイ			
極太レーザー	→←→+ショット		
コウモリダコ			
タコレーザー	←↖↑↗→+ショット		

トピックス

ここでは攻略とは直接関係ないが、知っとくと得な（？）話題を集めてみた。

白勲章の謎に迫る！（迫るだけ）

512考

パターンになる、周期がある…諸説が唱えられている白勲章論。その真相やいかに!!

担当：C・LAN

白勲章の法則――これは誰しも気にかかるところだと思う。しかし、無常にもそれは

ランダム

であるという答えが、ダラ外の生みの親であるタイトー開発陣から返ってきた。

現然たる事実、真理は存在そのものが肯定されるべきものだ。それを覆えすということは、あたかも錬金術師が試行錯誤するかの如き、はかなく愚かしい行為である。

しかしそれを重々承知の上で、あえてここで〝無〟から〝金〟を造り出す術を考えてみたい。確率論に牙を向く、ダラ外錬金術を展開させていただく。

経験者・談

まず最初に、発売以来ダラ外を死ぬほどやり続けてきた各担当ライターの声を聞いてほしい。

石井ぜんじ

「僕の場合はかなり平均的といえるんじゃないかな。やり始めてた頃はAゾーンの1コ目が5回連続で512が出たりしたこともあったけど、最近は安定してきたね。」

KKY!いなりん

「512？いやいや、出ないねえ。128が出りゃあ満足ですよあっしは。それよりドリル稼ぎをきちんとやることのほうが256倍くらい大切でさぁ。ところでヤニ持ってない？」

浪花の㊙

「見切ったわ。要はタイミングやな。点数が30分の1秒くらいで高速回転してるさかい、それを完璧に合わせれば毎回5ケタでウハウハでっせ。もーパターンパターン」

立衆多

「オレ昔っから運がなくて、32が出ればもう超ラッキーって感じだね。仕方ねーから『3ケタ同好会』設立して会長やってます。5ケタ出たら逆に不安になってタコミスで終わったりするわけよ。アンタ、この気持ちわかるう？」

GED

「場所によって出やすいところと出にくいところがありますねぇ、っていうのはやはりタイミング次第でパターンになるのではないかと。やり続けるうちに毎回同じような取り方をしてるからパターンになりやすい場所があり、またキャプチャーやザコラッシュが絡む場所なんかは取り方が一様ではないから白勲章の点数も不均一になる、とまぁこういうことだと思います。」

俺様（C・LAN）

「周期があるのさ。おっと勘違いしないでくれ。白勲章にスコアテーブルがあるとかそういうことじゃなくてさ、『運の周期』とでもいうのかな、ある特定の場所で5ケタが出始めるとその後数プレイは高い点数が出せる。そしてしばらくすると下り坂になってカスを引き始める…。こういう波をそれぞれの白勲章が持っていて、個々の周期は同一ではない。惑星の公転のようなもんだ。それらがたまたまうまくかみ合ったときこそ、5ケタがパカパカ出たりする、とまぁこういうことさ。わかったかな」

決裁

ページももうなくなってきたことだし、今の意見を基に結論を出してしまおう。

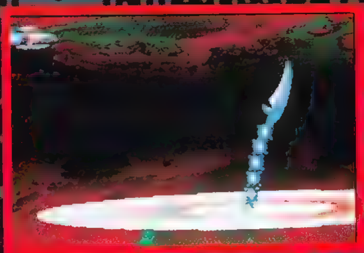
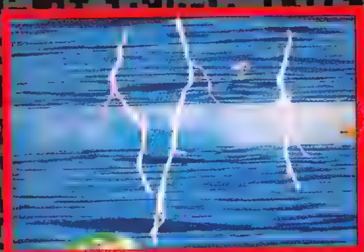
〈結論〉

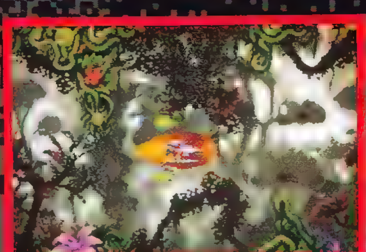
- ・祈ってもムダ！
- ・拝んでもムダムダァ！
- ・出るときゃ出る
- ・出ねえときゃ出ねぇ
- ・5ケタはうれしい
- ・パターンになる！（という噂で街はもち切りだぁ）
- ・512はいつか出る

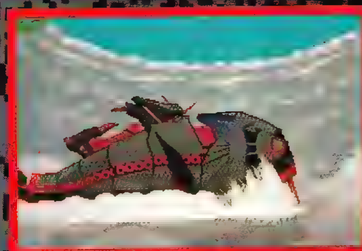
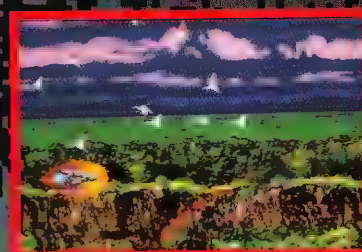
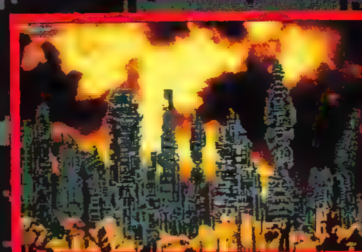
まぁこんな感じになるだろうか。ダラ外錬金術　可能かどうかは人智の及ぶところではない。


至福の瞬間。プレイヤーの顔は思わずほころぶ。

美しきかな その宇宙

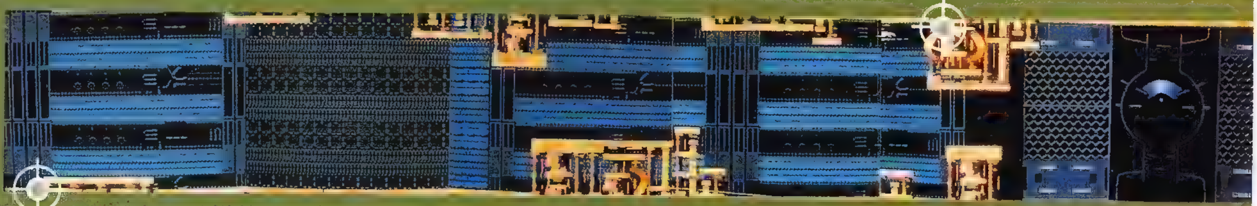




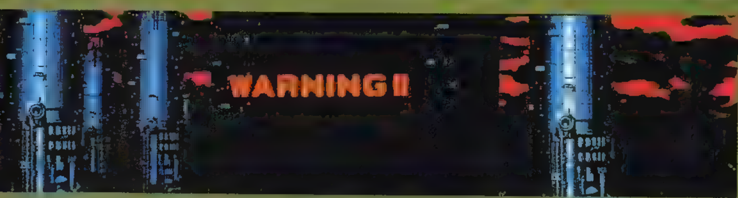

見ているだけでもあきることがない、美しいグラフィックがダライアス外伝のウリの一つだ。その全ゾーンマップをここに掲載。

ダライアス外伝全28ゾーン完全マップ

MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテムの、オレンジは金の全滅アイテムの位置です。

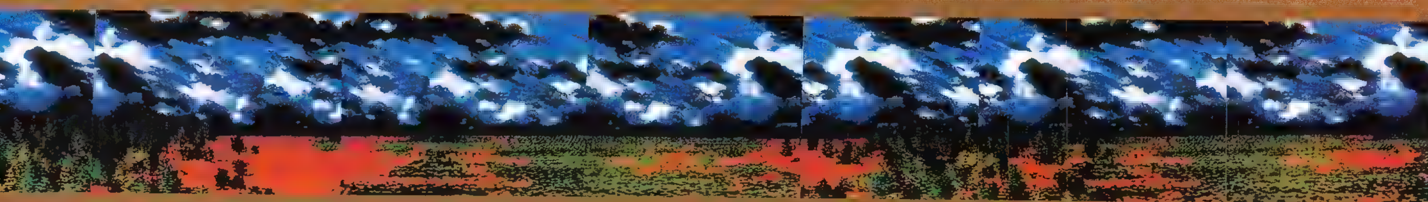


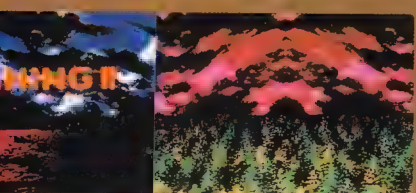


[illegible]ーン。アタマの建築物の中へ入る所と終わりのほうで再び外に出る所で、フェードイン、フェードアウトという技術が使われている。背景がスーッと薄れて奥から別の背景がスーッと浮き上がってくる、従来のビデオゲームではあまり見かけない、三種類の演出だ。

ボスのオニキンメはステージ終わりの付近から巨体と並んで画面の奥を泳いでおり、一度消えてから背景のビルをけちらして登場する。

早くもいままでのシューティングにはなかった何かを感じさせ[illegible]ゾーンである。





惑星ヴァディスの大平野をつき進むBゾーン。

ここでは地面に注目だ。横一列の画面のドットを手前は速く、奥にいくにつれて遅くスクロールさせ、奥行きのある画面づくりに成功している。これは従来、対戦格闘ゲームの地面の表現などによく用いられていたテクニックなのだが、[illegible]に見事にシューティングゲームに取り入れることに成功している。

さらに、このようなマルチスクロールでは途中出てくる森などは本来表現できないのだが、一枚のBGを単にズラして表示しているだけなのだから、そこで多重スクロールを使用することで、このような演出を可能にしているのだ。これはF3マザーボードだからこそできることで、ハードの能力を見事に使いきった、最近のゲームでは珍しい例である。

このゾーン、Cゾーンと比べるとやさしめだが、銀アイテムは1つも出ない。



陸のBゾーンに対し、惑星ヴァディスの海をつき進むのがCゾーン。

ここの見どころは、途中、水中に潜った時のせり上がってくる水面。自機が下スクロールを始めるとそれにあわせて水面がスーッと現れ、やがて天井全体をおおってしまう。これらも、従来のゲームではあまり見られなかった種類の演出だ。

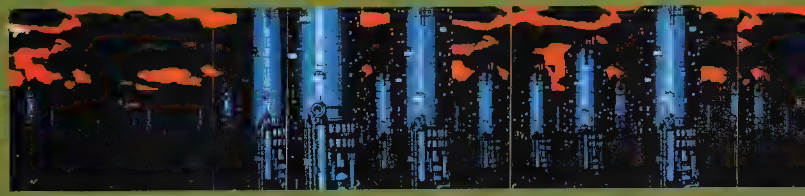
Bゾーンに比べると、全体的にむずかしいと言えるのだが、そのかわり得点の銀アイテムが3つ、全滅の金アイテムが2つも出る。

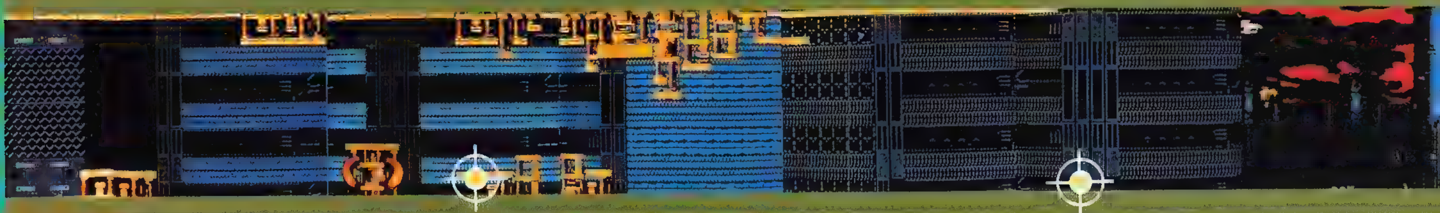
また空中ショットも全赤アイテムを回収していればBゾーンより一段上、白玉つきの緑ウェーブまでもって行けるのだ。ただし、そこまでもって行くのに失敗した場合、ボス戦は地獄が待っているのだが…。

ZONE

A ZONE

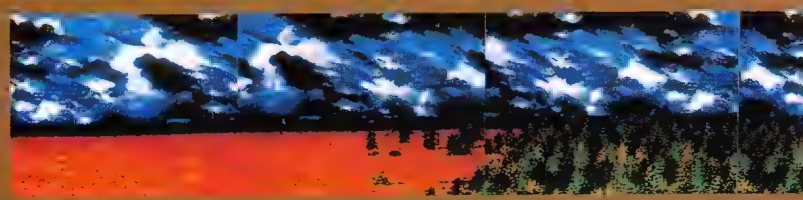
このゲームのスタート地点である惑星ヴァディスの都市が、Aゾーンの舞台。
こんな所にまでも敵、ベルサーの部隊が進出して来ているのだ。

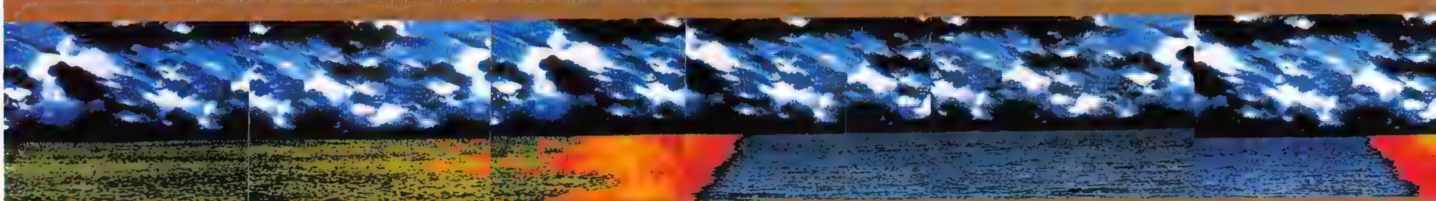




B ZONE

この2ステージ目からゾーン選択が可能になる。上のゾーンを選ぶとこのBゾーンだ。
平原と森、そして大きな河を含む陸地のステージ。

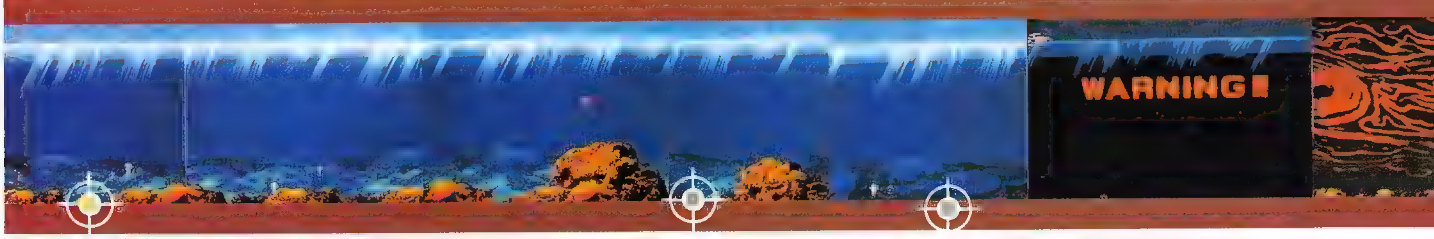




C ZONE

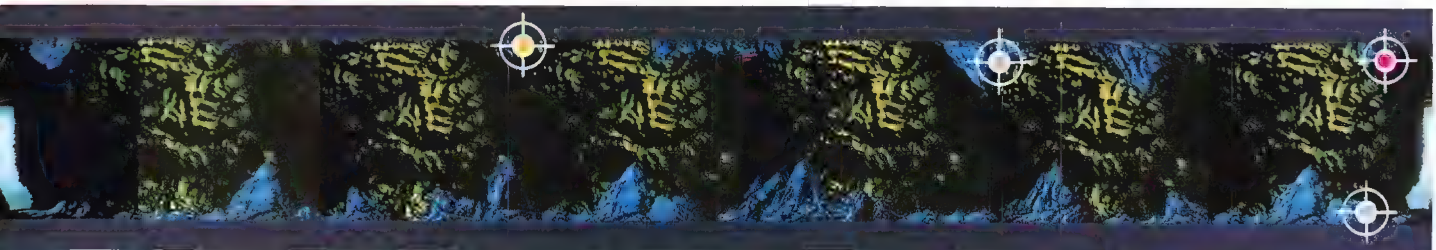
2ステージ目で、下のゾーンを選択するとこちらに来る。陸のBゾーンに対し、こちらは海のゾーン。敵全滅アイテムが2回も出るので、うまく利用したい。



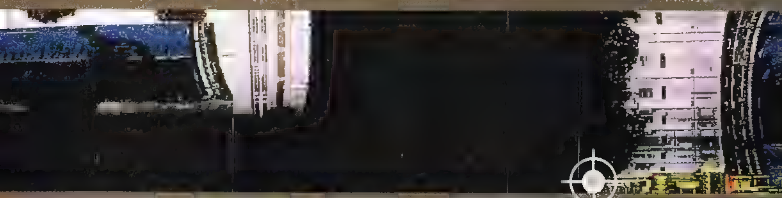


MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテムの、
オレンジは金の全滅アイテムの位置です。赤は、１UPです。



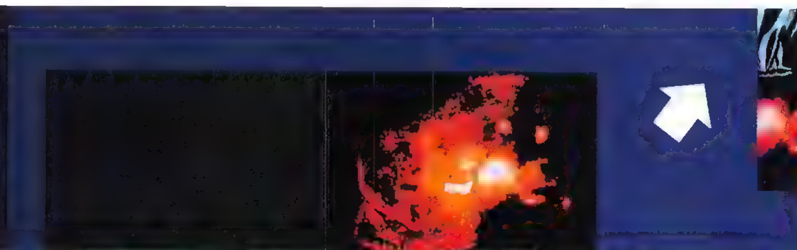




回転するコロニーが印象的なゾーン。ここもラスタースクロールなどの技術を利用してコロニー表面のミゾを、中心と上下を別速度で横方向にスクロールさせ、正確なパースのまま移動して行く。言葉では説明しにくいので、ぜひ見てほしい。

F ZONE

ヴァディスの衛星、コントラリィーのそばをぬけて行くゾーン。途中から上方向にスクロール、コントラリィーのクレーターを見ながらの戦いとなる。似たような背景が続くので、アイテムの場所はしっかり覚えよう。





衛星のクレーターの印象的なゾーン。クレーターに隠れて敵が配置されているので、ウェーブなしだとかなりきつい。

このFゾーンをはじめとしてD・Eにも登場する中ボス、カブトウオは強敵だ。特にこのゾーンは上の地形がやっかいだぞ。





宇宙空間のサルガッソーとでもいうべきゾーン。途中、宇宙船の残骸によりルートが上下に分かれるポイントが数カ所ある。

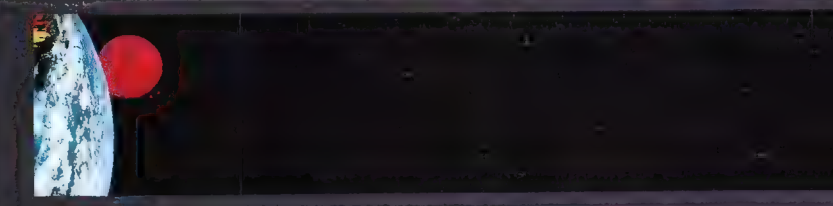
ボス敵のブリックリィアングラー（アンコウ）はこの4ステージ目のG～Jゾーンの中ボスもかねている、珍しいボス。このゾーンでは多数の影武者(?)と共に登場。最後に残った一体が本物だ。

全28ステージを通して他のゾーンとはやや違った印象を受けるゾーンである。

ZONE

D ZONE

宇宙洞窟とでもいう感じのゾーン。全体的に地形障害物が多く、敵の弾をよける方向を間違えると追いつめられやすい。
このゾーンから惑星ヴァティスをはなれるため、ゾーンのアタマにヴァティスの姿を見ることができる。



E ZONE

破壊されたコロニーの横を通り、別のコロニーの中へと入ってゆく。途中のコロニーはタテ方向に回転しているため、マップにするとズレてしまった。



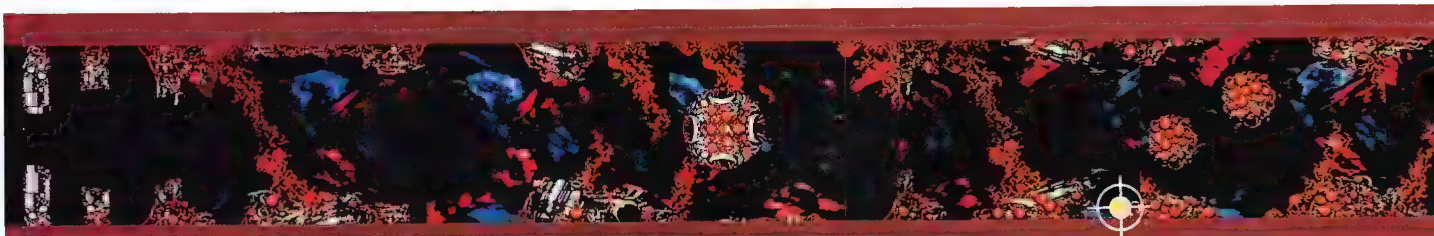




G ZONE

全ゾーン中、ゾーンそのものの難度ではトップクラス。障害物も多く、敵の攻撃もかなりはげしい。
このG～Jの4ステージ目のゾーンはすべてワープ空間が舞台。4ゾーンとも、最初の宇宙空間から白く光って、各ゾーンへと突入していく。





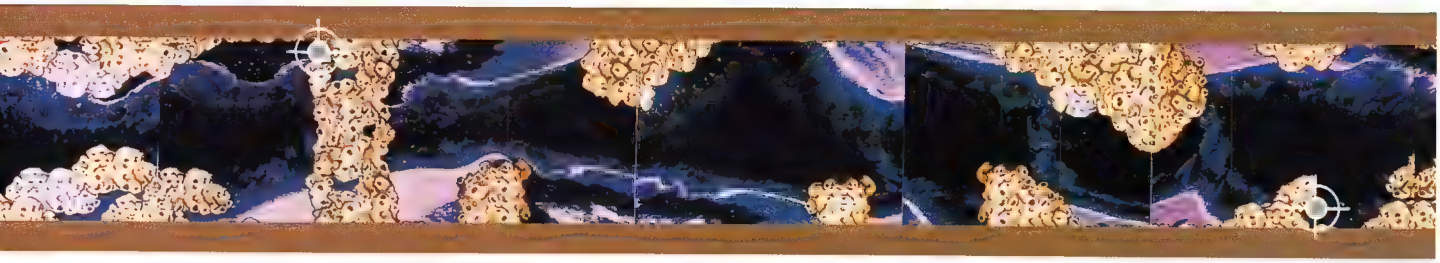
MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテムの、オレンジは金の全滅アイテムの位置です。



幻想的なゾーンだ。色が強くなったり弱くなったり、ノイズのような効果が全体にちりばめられている。一応、地形のようなものが見えるが、まったく当たり判定はない。

ちなみにG～Jゾーンの中ボス、ブリッツウィアングラーはコントロールボールを持っていないため、キャプチャー不能。



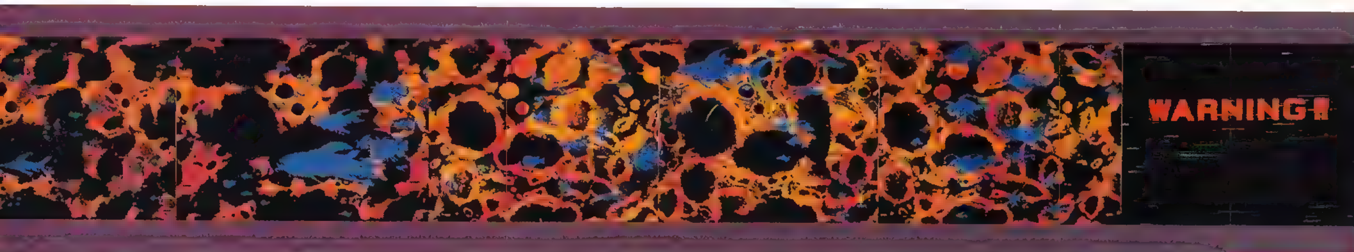


[illegible]気絶しそうなゾーン。

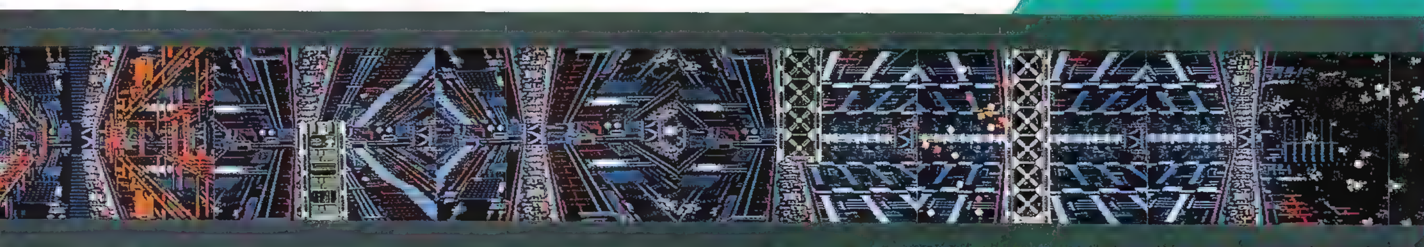
途中のカベは敵に穴を掘[illegible]つき進む。ここら辺、ちょっと昔のシューティングゲームのニオイがする。

背景は、ワープゾーンということもあって、オーロラのようなパターンがウネウネと流れて行く。ここら辺のウネウネ背景は[illegible]アスシリーズのトレードマークとも言えるが、外伝になり、ハード的にもソフト的にもより洗練されたようだ。

次のJゾーンは、さらに[illegible]ルエットとして現れ、雲をつきやぶって手前の、プレイヤーのほうに出てくるのだ。







ZONE

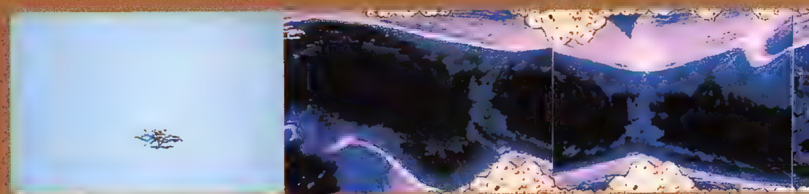
H ZONE

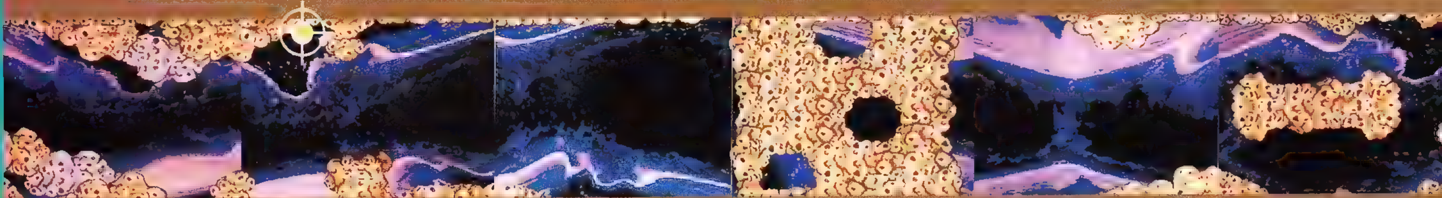
ワープゾーンの一つ、Hゾーン。実際ゾーンそのものはもう少し長いのだが同じパターンの繰り返しのため、スペースの都合上、一部割愛させてもらった。なお、上下に地形のようなものが見えるが、一切当たり判定はない。



I ZONE

これもワープゾーン。フジツボのような地形がつづく。途中完全にふさがれているように見えるカベは、敵が穴を掘ってくれるのでそこをぬけて行くしかない。ということは、穴が開通する前に敵を撃ってしまうと、あわれフジツボのカベにぶつかって死ぬしかないのだ。

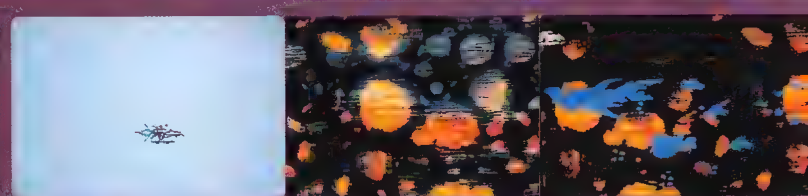




J ZONE

一番下のワープゾーン。ここの背景は、何らかの地形ではなく一種の絵画のような不思議な雰囲気を持つ。

ちなみに背景を流れていくシルエットは初代ダライアスのボスたち。が、実はダラⅡのボスも一体いるのだ。わかるかな?



K.O ZONE

Kゾーンは5ステージ目の一番上、Oゾーンは一番下にあるため、あまり多くのゾーンを通ったことがない人は気づかないかもしれないが、実はこの2つ、ボス以外はまったく同じ構成なのだ。ダライアス星付近の放棄されたコロニーが舞台だ。

左上からスクロール





MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテムの、オレンジは金の全滅アイテムの位置です。赤は1UPです。

右上からスクロール





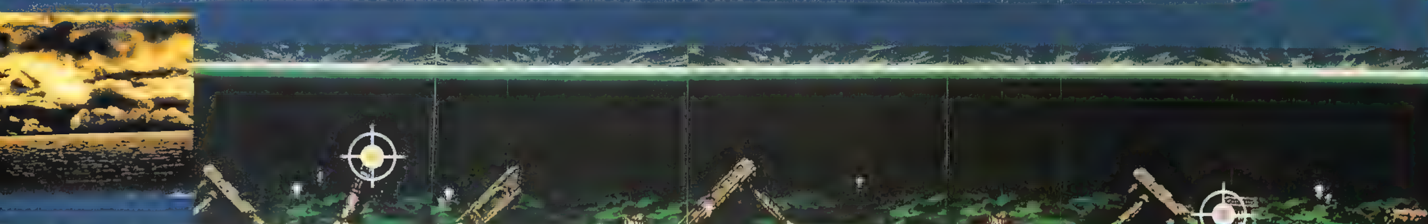
日食状態のコロナが美しいステージ。障害物を使ってうまく弾よけができるようになろう。各アイテムは残骸の上にひっかかっているので、見逃さないように。



N ZONE

マップだけを見るとMゾーン並みに短いがスクロールスピードそのものが遅いため、プレイ時間は他のゾーンとそうかわらない。ひたすら惑星のリングの中を岩を破壊しながらつき進む。一部に上下スクロールあり。





左下からスクロール



ここからいよいよ6ステージ目。夕暮れの海が美しいゾーンである。
ちなみにPゾーンに行くとボスはシャコ(海シャコ)。Uゾーンはカサミダイ。単にどんなゾーンか見たいだけなら迷わずUゾーンへ。
Cゾーンの明るい海とは対照的な、暗い漆黒の海底をつき進む。一度海に潜ったあと、もう一度海上に出て、そののちボス戦だ。



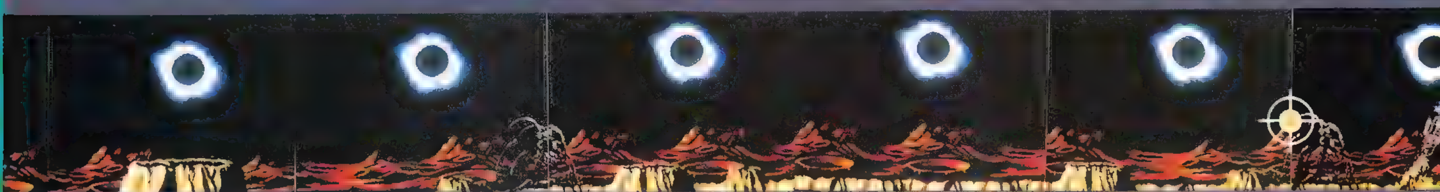
ZONE



コロニー内部の奥行きのあるスクロールが美しいゾーンだ。
一瞬、今はやりのポリゴンかと思いがちだが、実は多重スクロールとラスタースクロールという従来からある技術を組み合わせたもの。一見の価値あり。

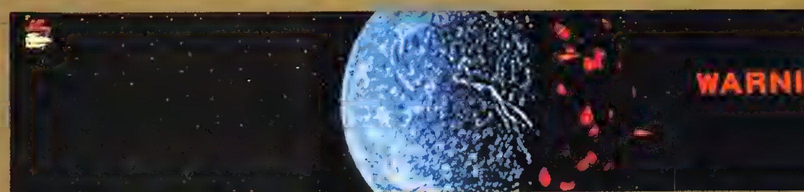
L ZONE

5ゾーン目の中では比較的楽な部類に入ると思われるLゾーン。ダライアスの衛星ウェザーがその舞台だ。
ここも敵の多くは地形に隠れるように配置されているため、ウェーブがないとしんどいだろう。



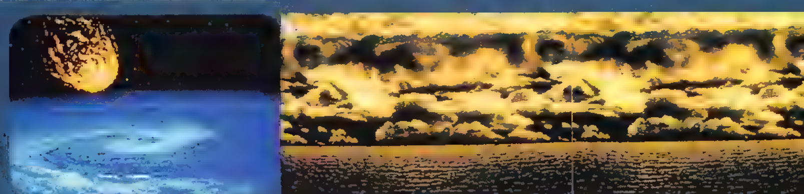
M ZONE

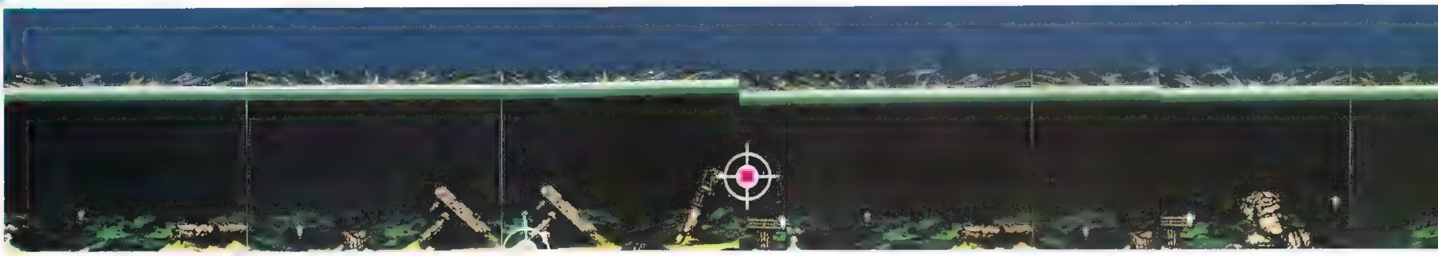
おそらく全ゾーン中、ボスに会うまでが最短距離のゾーン。
火山惑星の横の隕石群をつきぬけると、いきなり超巨大ボス、ベレムナイトが画面上部を通って自機を追い抜いて行く。やがてヤツの先端が画面右に現れ、ボス戦である。



P.U ZONE

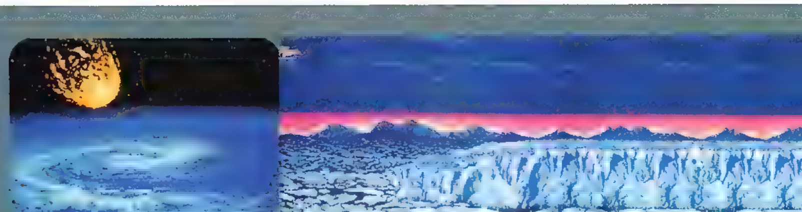
6ステージ目の一番上と下にあたるこの2つのゾーンも、ボス以外はまったく同じである。
初代ダライアスのSゾーンを思わせる海底遺跡が印象的なゾーンだ。Cゾーンで見られたせり上がる海面はここでも登場。





Q ZONE

氷のステージ。このQゾーン～Uゾーンから再び舞台はダライアス星になる。冒頭の大気圏突入デモが印象的。
このステージに出てくるワザヤミという青いゼリー状の敵はこちらの弾を完全に吸収してしまうが、自機に対しては判定がないぞ。

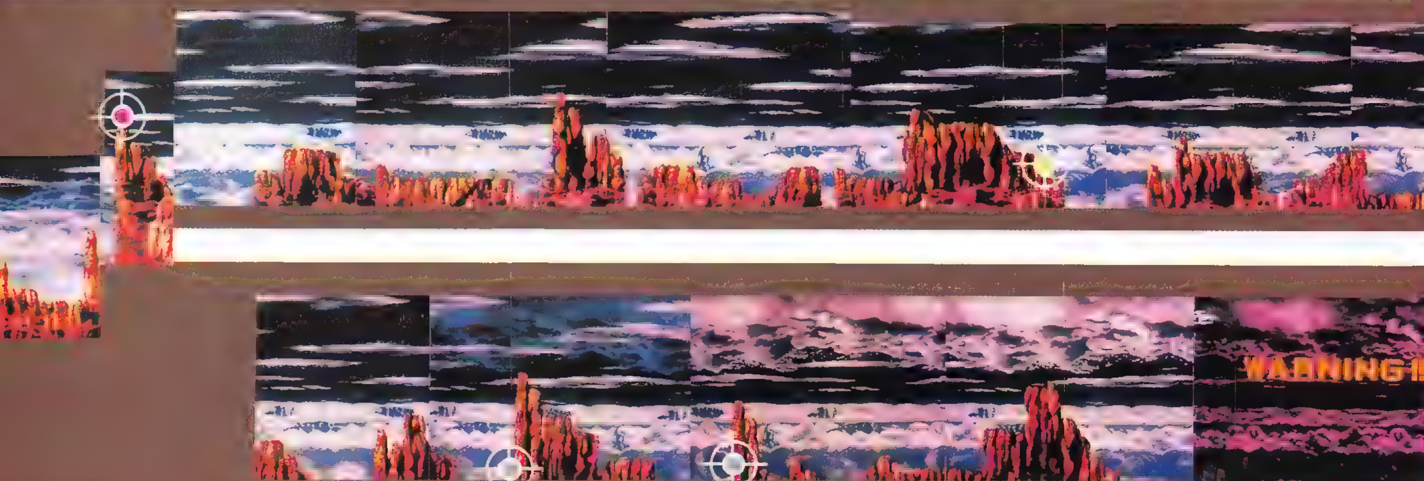


MAP

ターゲットマーク…灰色のマークは銀の得点アイテム、オレンジは金の全滅アイテムです。赤は1UPです。



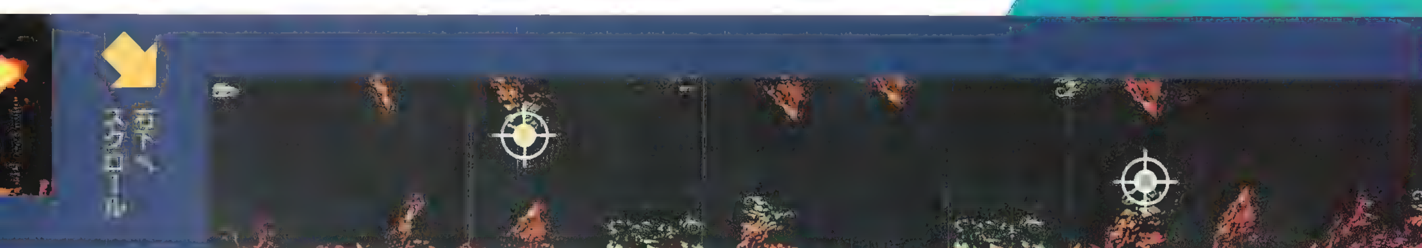
氷柱が美しいゾーン。氷の洞窟の中にあるワザヤミ[illegible]大丈夫なのだ。これを知らないと1UPが取れないぞ。
ボスのカサミダイは6ステージの6ゾーン中Q、S、Uの3ゾーンに出現。このQゾーンは、ボス出現後も[illegible]りにくい。ただ、KとLに[illegible]なければあとはシャコと戦うしかない。



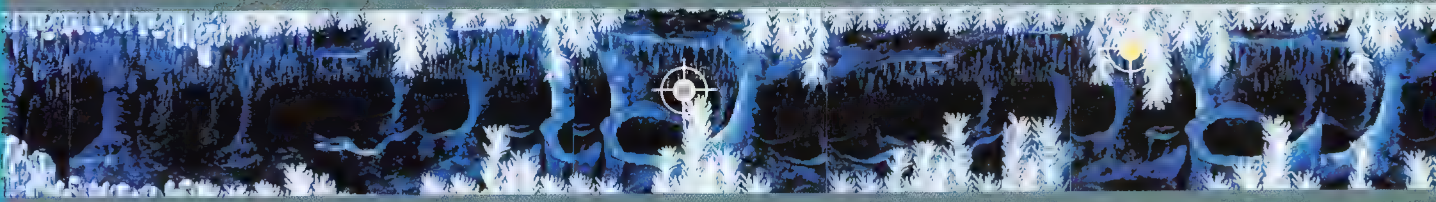




[illegible]
ちょっとどこか不毛の惑星のようにも見えるが、ここもダライアス星の一部な[illegible]た。[illegible]された兵器らしいものも奥のほうに見受けられる。
このゾーンも含めて、ダライアス星ステージのどのゾーンも廃墟のようなゾーンが多いのは初代ダライア[illegible]されたからだ。



ZONE



R ZONE

途中から岩山に沿って上昇、頂上からは屋根づたいに進む。そして最後に屋根が切れ、雲海に出ると、何と上からシャコがふって来て、それに引きずられるように下へスクロール、平地の地上でいわゆる空シャコとの対決となる。ダイナミックなゾーンだ。

途中から右上にスクロール、山脈ぞいに上昇して雲海をぬけていくのが美しいゾーン。
最後に空からシャコが降ってくる所は、はじめて見たときはかなりビックリするはずだ。はっきりいってこのボスは強い。ある程度腕に自信が出来てから来るようにしよう。



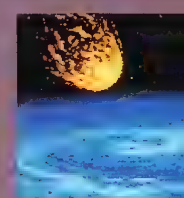
右上へスクロール

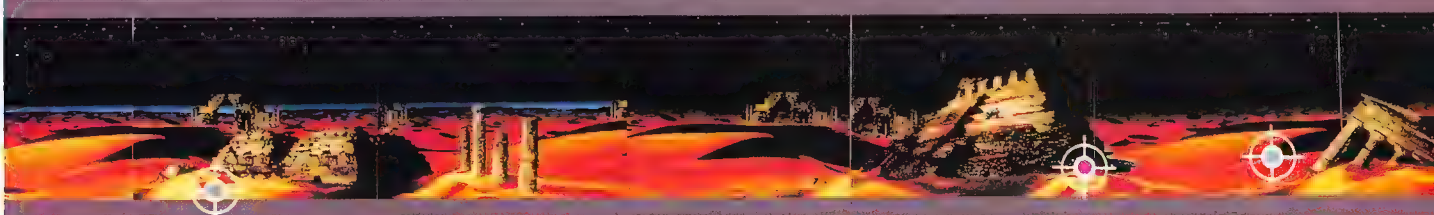




S ZONE

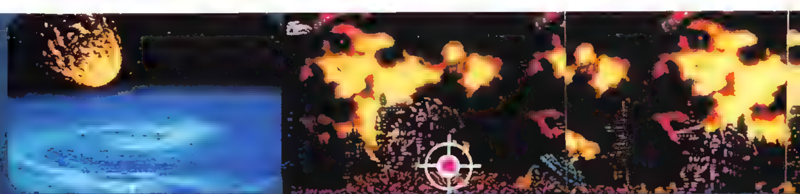
夜の砂漠の遺跡が舞台のゾーン。一見するとごく普通の背景だが、実は非常に細かく、何重もの多重スクロール処理がなされて、実になめらかに奥行きを出すことに成功している。





T ZONE

廃墟の街から地中に潜り、地下をぬけて行く。巨大な夕日、倒壊するビルなどが印象的なゾーン。
最後にもう一度地上に現れて、シャコ（陸シャコ）との対決となる。

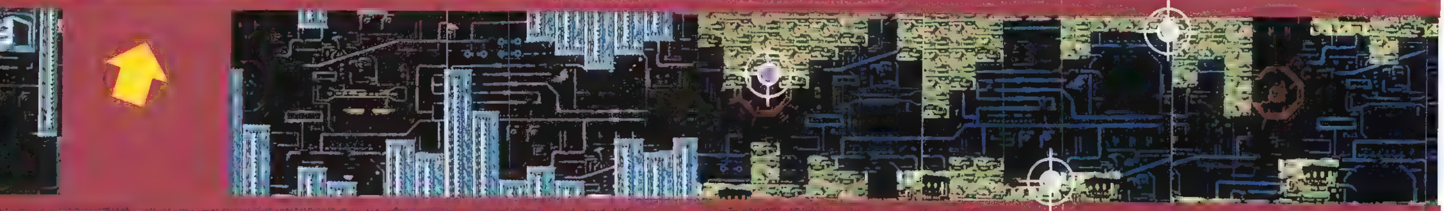


MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテム、
オレンジは全滅の金アイテムの位置です。紫はボム、青はアームです。



[illegible]気はぬけない。[illegible]てほしい。



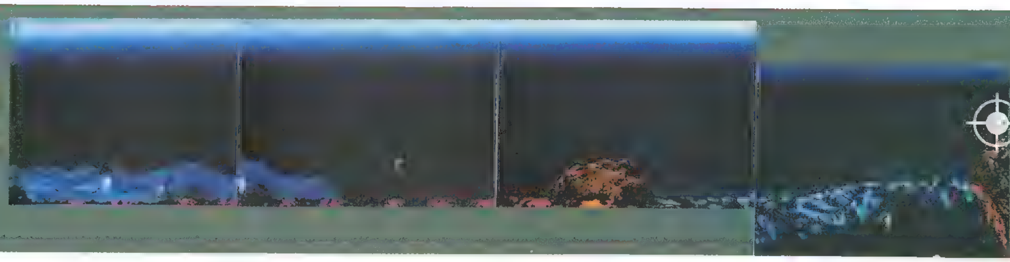


このゾーンも実に効果的にフェードイン、フェードアウトの技術が使われている。

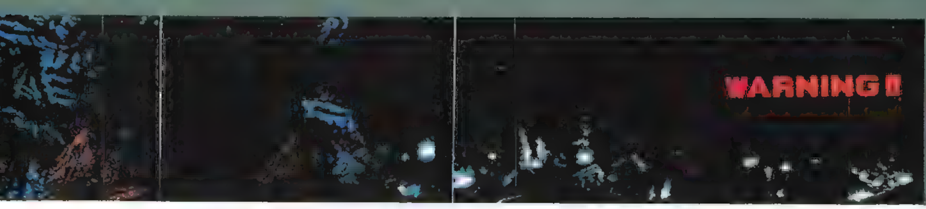
ゾーン途中で障害物がスーっと別の色、表面パターンに変化、さらにもう一度スーッとそれらが骨組みへと変化する。この骨組みの障害物は初代ダライアスに登場していた物を連想させる。

今回、最終ステージがダライアス星ということで、後半のゾーンに進めば進むほど、初代ダライアスのイメージに近づくようになっている。ダライアス外伝というのは、そんな細かい設定にまで気を配られた作品なのだ。感心するほかない。

右下へスクロール



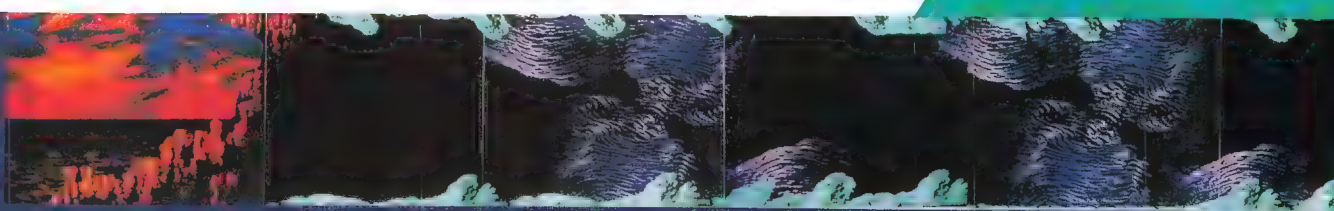
右下へスクロール



[illegible]ゾーン以上にどんどん下へ[illegible]

ラスボス、フウセンウナ[illegible]決。下から光に照らし出された美しいグラフィックの[illegible]

右上へスクロール

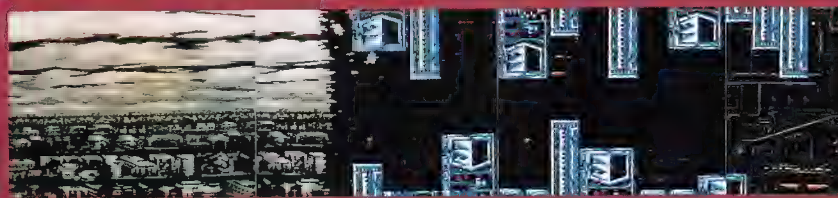


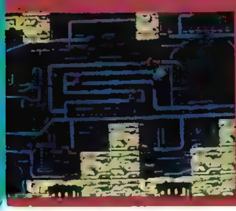
ZONE



Z' ZONE

いよいよこのゾーンから最終ゾーンに突入だ。廃墟の都市から巨大な建造物に侵入。そこをぬけるといよいよ初代ダライアスからのボス、グレートシングだ。はっきり言ってかなりの強敵だが、ここまで来た以上後には引けないぞ。



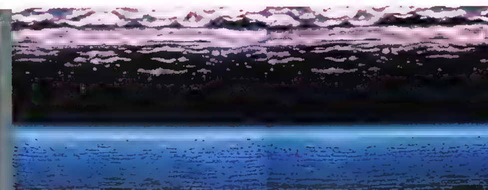




今回、全最終ゾーンで、開始直後、音楽が完全に消えてしまう。聞こえるのは自機と敵の弾の発射音と爆発音のみ。そして少しずつ先に進むにつれて、静かに静かに曲がスタートし、そしてビデオゲームの曲とは思えないほど、もの静かなメロディーが淡々と流れていく。計算された沈黙。演出の妙。

V ZONE

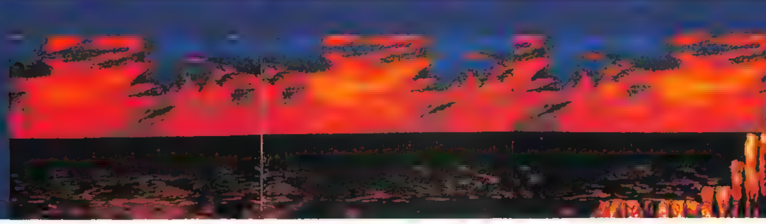
7ゾーンあるラストゾーンのうちでは、やや易しい部類に入るゾーン。ただ、どちらかといえば他がむずかしいのであって、決して気はぬけないぞ。美しい深海のゾーンだ。





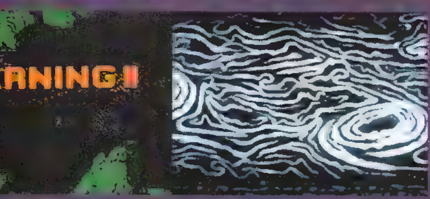
W ZONE

岩山から洞窟へとぬけるゾーン。洞窟内は光ゴケのような不思議な色あいの岩でおおわれている。
ラスボスはタツノオトシゴ。ボス出現時は背景が初代ダライアスのようなウネウネしたものに切り替わる。



MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテム、
オレンジは金の全滅アイテムの位置です。赤は１UPです。



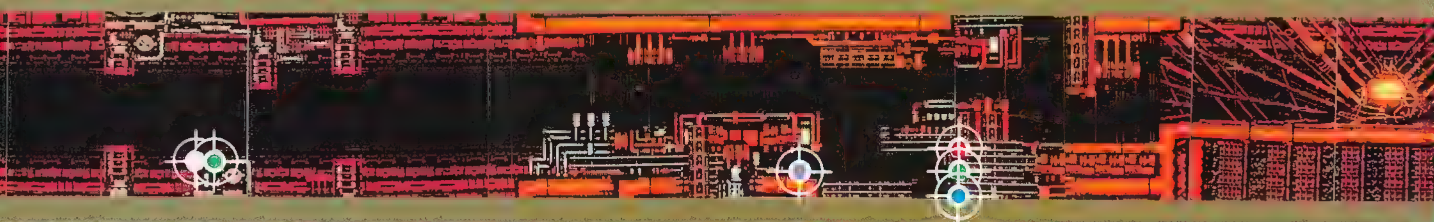
ダライアスシリーズの常連ボス、タツノオトシゴ。
今回は色を替えて、バーミリオンコロナタスとなっての登場だ。

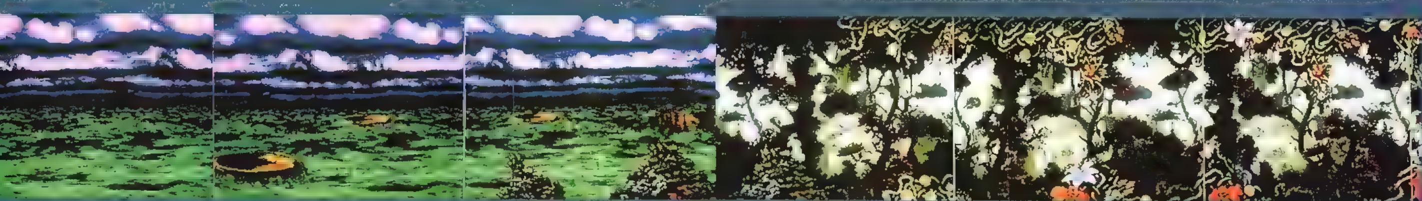
今回、ダライアスに出ていたボスの前では必ず浮遊機雷が出るのに気がついていただろうか。ボス戦の前に機雷が出なければ、そいつは今回からの新ボスなのである。

XゾーンはスターウォーズIIIを思い出させる空の要塞が舞台だ。ここも背景が多重スクロールしているほか、壁の中にはロボットのようなモノも格納されている。

ここのボス、タカアシガニはパッと飛び出して登場。最初はけっこう驚くぞ。ちなみにコイツは目を撃たれると撃たれたほうの目を引っこめる。芸コマ。







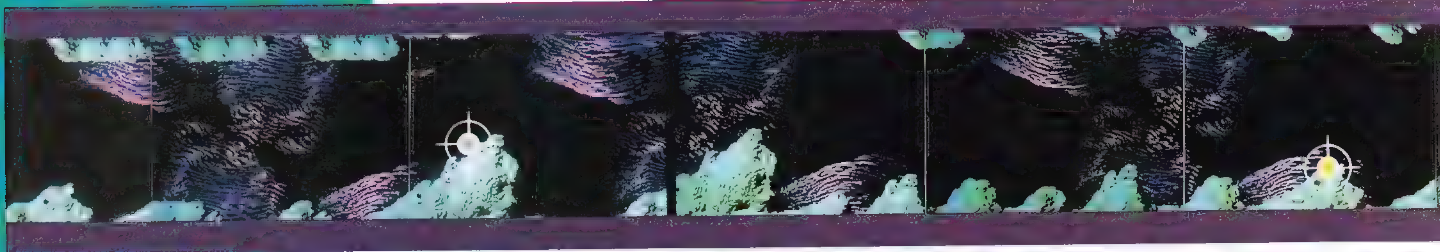


Z ZONE

スタート直後から遠くに噴煙が見える火山地帯のゾーン。赤い炎がチラチラと見える洞窟をどんどんもぐって行くとやがて火柱のあがるマグマ地帯へとぬけ、ボス戦だ。ボスはクラゲ。こいつも強敵だぞ。



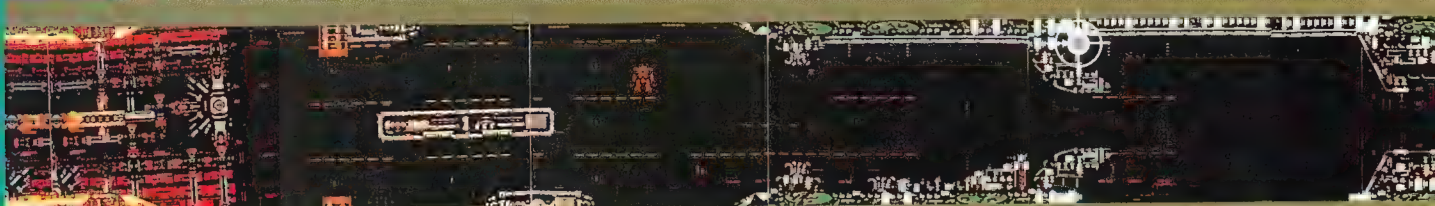
ZONE



X ZONE

空中要塞のゾーン。ゾーンスタート直後に奥からグワーッと空中要塞が迫って来て、やがてその中にとりこまれるようにして、内部に突入。
途中で出現する巨大ダコ、オクトパスは最初ボスかと思ってしまうが実はただの巨大ザコ。このゾーンでしか登場しない。



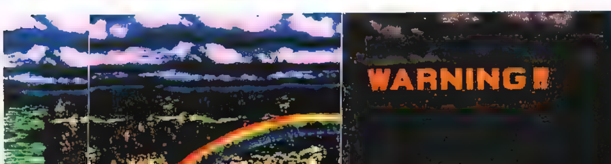




Y ZONE

熱帯雨林のゾーン。ジャングル
空からフェードインしてジャング
内部に、再び外に出ると遠くでイ
ズマが光り、やがて雨がふり出す
ボス手前で雨はやみ、虹がかかる
するとラスボス、マンボウがロケ
トブースターを切り離しつつ離陸
てくる。まさに圧巻。



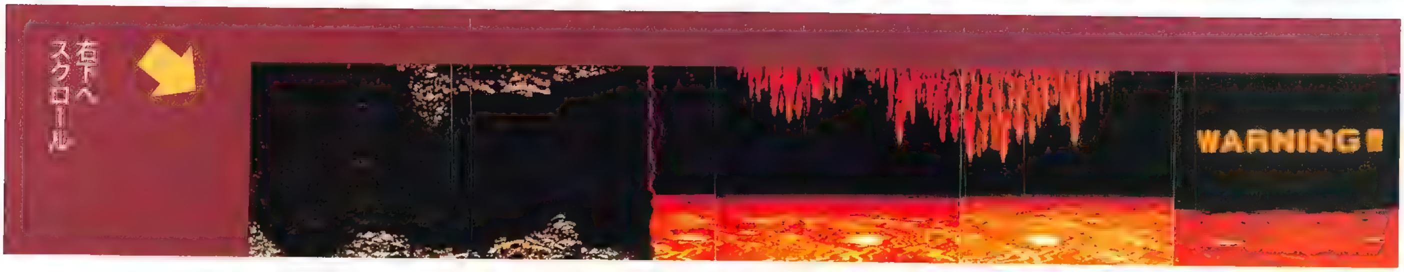


何人かの人間にダラ外で最も美しいゾーンはどこ？と聞いたら、おそらくそのほとんどがYゾーンと答えるはずだ。
　グラフィックだけではない。その演出が実に美しい。
　特に後半。熱帯林をぬけ、空は曇り、遠くでは稲妻が光っている。やがて降り出した雨の中を、中ボスのタコがすべるように泳いでくる。
　その後雨はやみ、空が晴れ上がると前方の断崖には虹がかかる。すると画面奥で数羽の鳥が飛び立つ。
　おや、と思うと、鳥たちが逃げ出したあたりの位置から、ラスボスのマンボウがロケットブースターと共に姿を現す。
　そこには本来ゲームをプレイする上ではまったく必要ないはずの時間が流れ、自然現象が起きている。しかし、それらがこのゲームに実に深い奥行きを与えているのだ。一見、どうでもいいようなことが実は最も重要なことだったりする。ゲームにおいても、それは例外ではない。

ZONE MAP

ターゲットマーク…灰色は銀の得点アイテム、オレンジは金の全滅アイテムの位置です。

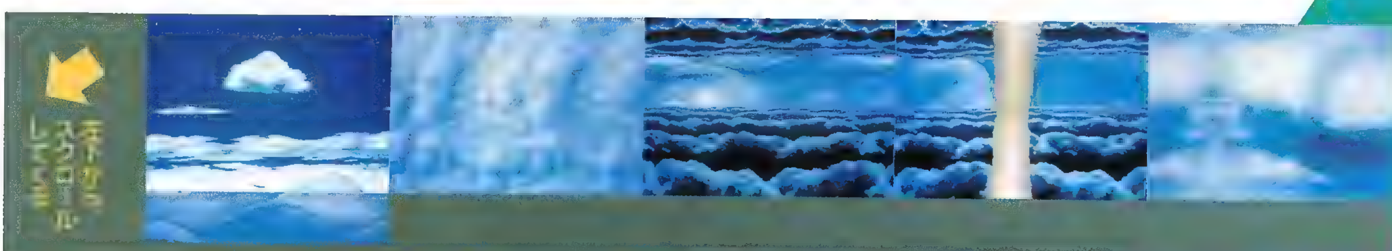


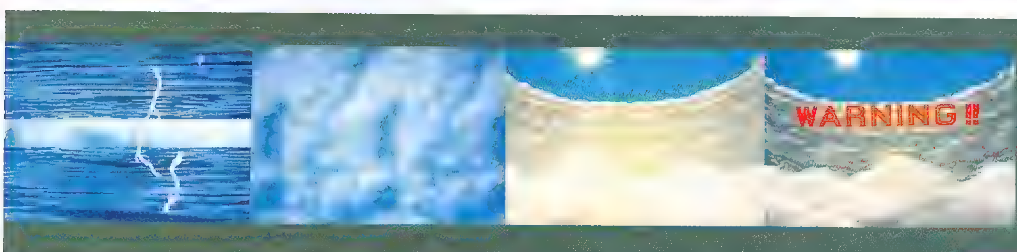


V' ZONE

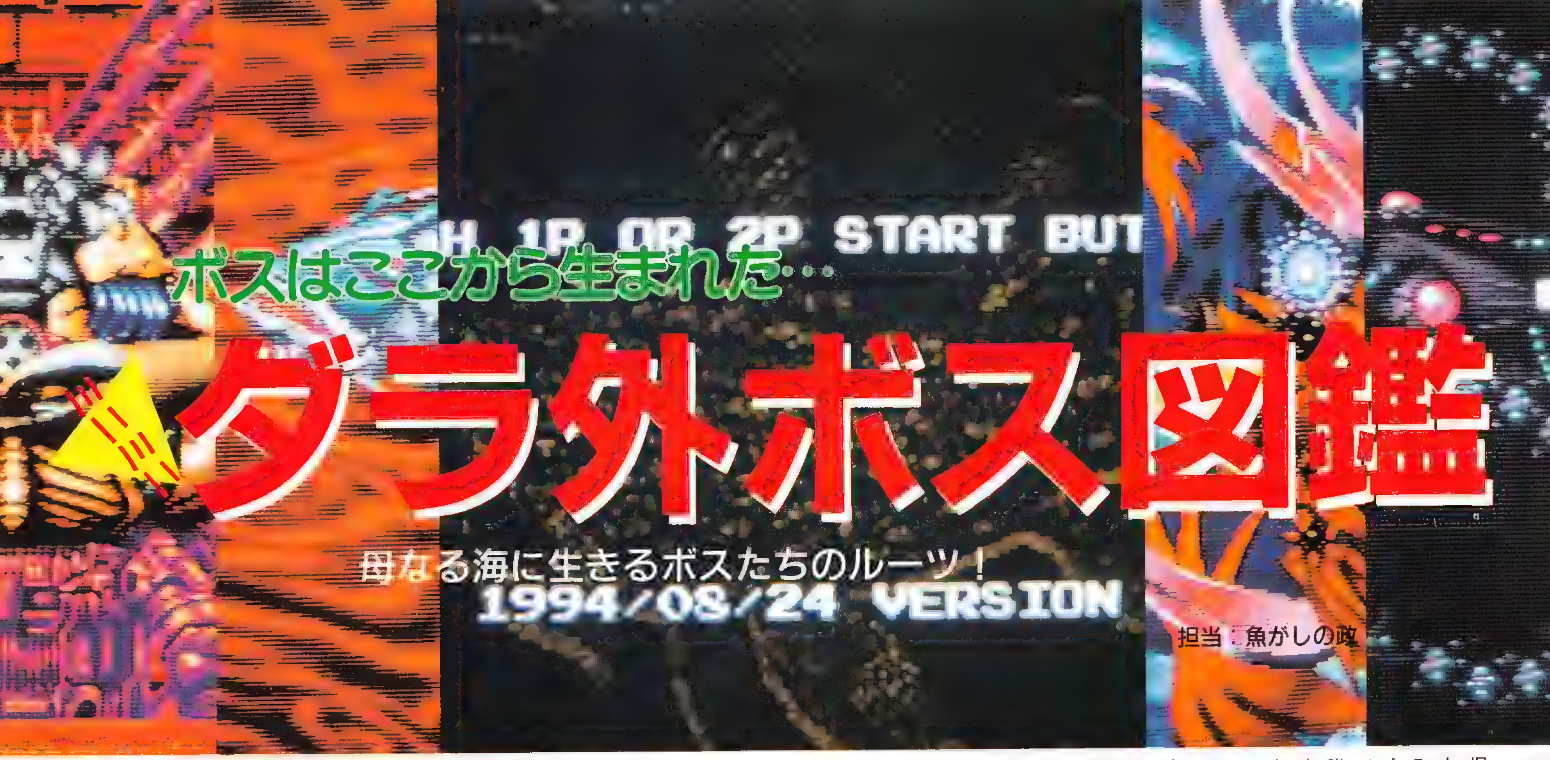
一番下にあるV'ゾーン。最初は海上だが、すぐに上昇して雲をぬけ、低気圧に突入。低気圧の中でボスと対決だ。余談だが途中、雲の一部が人の顔に見える所がある。実はけっこう他のゾーンにもそういう所があるのだが、開発の人は全然気づかなかったとか。ちょっと怖い?







[illegible]コイイステージ。ボスは下の雲からまずシルエットが現れ、[illegible]現す。[illegible]



ボスはここから生まれた…

ダラ外ボス図鑑

母なる海に生きるボスたちのルーツ！

担当：魚がしの政

ここでは、このゲームに登場するボス達の中からいくつかを、生物学的見地から見てみようというものである。ゲームにはほとんど関係のないことだが、こういった予備知識が意外にもゲームの楽しさを深めてくれたりするかもしれない。

ホタルイカ（蛍烏賊）

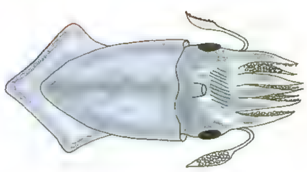
Watasenia Scintillaus

軟体動物、頭足綱、十腕目、ホタルイカモドキ科

H、Jゾーンのボス、ネオンライトイリュージョンのモチーフである。

イカは水管で呼吸する動物で、魚ではなく貝の仲間である。ホタルイカは体長10㎝たらずの小型のイカで、体の各部から強烈な光を発する。

イカは煮ても焼いても、刺身にしてもうまいが、ホタルイカは小さいので煮付けて食べるのが一般的だ。



ヒラメ（平目、鮃）

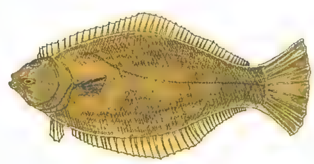
Paralichthys olivaceus

カレイ目、ヒラメ科

L、Nゾーンでおなじみのボス。ヒラメとカレイの違いは、黒い背中側を上にした場合、目がどちら側にあるかで区別する。左側がヒラメ、右側がカレイだ。また、ヒラメは両顎に並ぶ鋭い犬歯も特徴である。

普通は砂の中に潜って目だけ出し、エサが通りかかるのを待つ夜光性の魚だ。

ヒラメは高級魚として有名で、特に冬の寒ビラメが最高とされる。背ビレの近くの肉はエンガワと呼ばれ珍重されている。

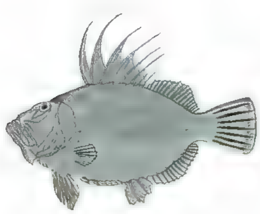


カガミダイ（鏡鯛）

Zenopis nobulosa

マトウダイ目、マトウダイ科

Q、S、Uゾーンのボス、カガミダイは、魚屋などに並ぶこともほとんどなく、我々にはあまりなじみのない魚であろう。



実際にゲーム中に登場するような甚だしい側偏で、南日本に主に分布する魚である。

体長は60㎝を超える大型で、ウロコがまったくないのが特徴。食用になるが、あまり高い評価は受けていないようだ。

コブダイ（瘤鯛）

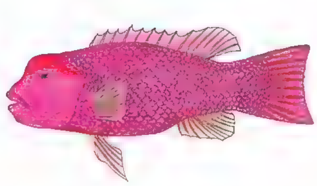
Semicossyphus reticulatus

スズキ目、ベラ科

コブダイというのは俗称で、正式にはカンダイ（寒鯛）という魚である。マダイなどの雄の成魚もコブダイと呼ばれるが、少なくとも6面中ボスとして登場するコブダイはカンダイのほうであろう。

成魚は赤紫色をしており、その名の示す通り、頭部に大きなコブがある。

磯釣りではイシダイに並ぶほどの人気がある魚だが、味のほうはというと…。グロテスクな外見も手伝って、ほとんど食されない。



君も魚類図鑑を手に取れ！

ここからは残った魚たちをザッと見ていこう。

●タツノオトシゴ（竜の落し子）

水族館などで見た人は多いと思う。体長は10㎝程度。普段は尻尾を海草などに巻きつけている。直立して泳ぐかなり特徴的な魚。

●シーラカンス

「生きた化石」として有名な魚。デボン紀～白亜紀間に生息し、その後絶滅したと思われていたが、マダカスカル島近海に生存していることが判明した。

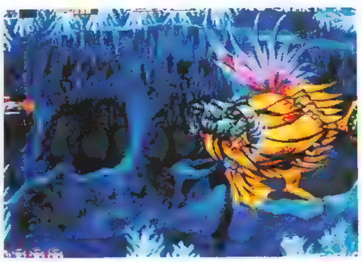
●オニキンメ（鬼金目?）

おそらくキンメダイ（金目鯛）の一種であると思われる。しかしキンメダイは非常に眼が大きな魚で、その点ではゴールデンオーガは一致しない。

●アンコウ（鮟鱇）

本来アンコウとは我々のイメージに近い、平たく口の大きい深海魚である。触手を動かして小魚を誘う、あの魚だ。ゲーム中で、幼生から成長していくあたりに何か接点があるのだろうか？

もし興味を引かれたならば、みなさんも自分で調べてみてはいかがかな？　ダラ外の世界がさらなる広がを見せるかもしれない。



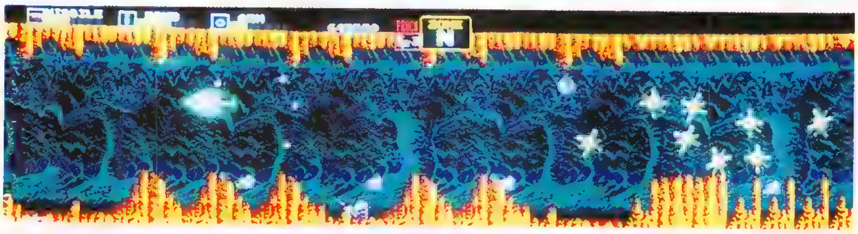
これはゲーム中のカガミダイ。

ダライアスシリーズの魅力を探る

石井ぜんじ

外伝で3作めにあたる、ダライアスシリーズ。その昔を振り返り、ダライアスならではの魅力に迫る。

タイトーのシューティングは数多くあれど、まず思い起こされるのはダライアスシリーズだろう。基本に忠実なシューティングなのだが、あらゆる点で他のシューティングと一線を画すダライアス。その魅力に迫ってみよう。

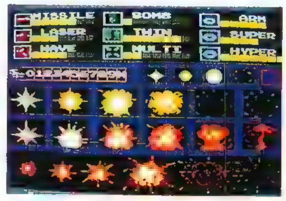


横3画面分の大きさを持つ初代ダライアス。今見てもすごい。

3画面の迫力！元祖ダライアス

元祖ダライアスは、'86年のAMショーに出展された。これが世に出た最初である。

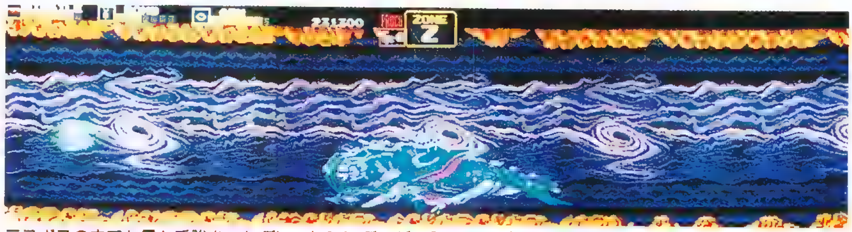
私も初めてそこで目撃したわけだが、画面の大きいシューティングゲーム、としか感じなかった。だが、画面が大きいというのは、まさに大きなことである。



大変貴重な、ダライアスの開発画面。

当時はシティタイプの筐体はほとんどなく、たいていはテーブル筐体であった。テーブル筐体の標準のモニターの大きさは14インチ。今のエアロシティが25インチだから、画面はかなり小さかった。14インチのモニターは、今は駄菓子屋やレンタルビデオ屋の店の前に置かれているものと同じ大きさだ。

もちろん、プロジェクターなどなかった。こんな時代に、〝大きなことはいいことだ〟という思想のもとに、3画面をつないだド迫力のゲームを作ったのは、並のセンスではない。



ラスボスの中でも最も手強かったグレートシング。ダラ外ではZゾーンで登場。

ただ、このゲームが世に出るまでには、いくつかの技術の蓄積があった。ダライアスのモニターをつないでいるのは、ハーフミラーだが、これは'86年のワイバーンF-0というゲームから受けつがれているものである。

ダライアスが凄いのは、画面だけでなく音も、である。専用筐体のイスから響きわたる、低振動のボディソニックは、今までになかった迫力を生んだ。もちろん、曲自体も素晴らしい。

私がダライアスをやり始めたきっかけは、画面の迫力よりも音の迫力であった。特に、最後の巨大戦艦のテーマはゾクゾクさせるものがあって、プレイヤーで良かった、と思わせるものがある。シリーズを通してみても、技術の差はあってもこの曲を超えるものはないと感じている。

難度高かったダライアス2

その2年後、ダライアスの続編、ダライアス2が発売された。今度は、三画面でなく主に二画面で作られることとなった。

プレイヤーの期待は大きなものがあった。それだけに、難易度の高さやゲーム内容に不満も残った。だが、ダライアスシリーズならではの巨大戦艦の迫力は健在だ。

まず目につくのは、背景のラスタースクロールだ。美しくゆがむ背景は、異次元の戦いを効果的に表現している。

また、巨大戦艦の迫力は前作を上回るものがあった。特にヤマトとウニは、想像以上の攻撃方法を持っている。このセンスは元祖ダライアスにはなかった。以降、その独特な雰囲気はメタルブラックに受けつがれていく。


ヤマト。最初はただの巨大戦艦だが、やがて中心部が分離、巨大ヤドカリが姿を現す。かなり強烈。



全体的におどろおどろしい感じとなったII。ラスボスには巨大なシルバホークのマザーホークというのもいた。

そして外伝

この後、シューティングの高難度化と気軽に遊べるゲームが求められる気運が高まっていく。対戦格闘ブームが起こり、シューティングゲームには厳しい時代となって、今に至っている。

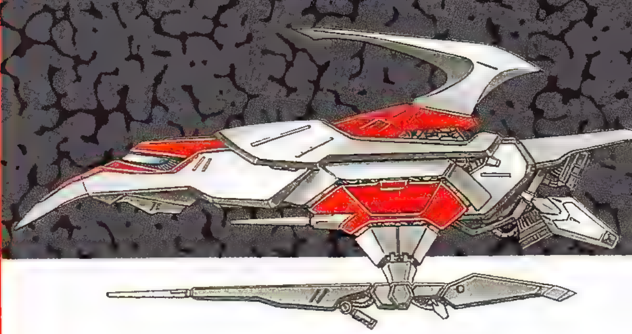
そんな中、ダライアスシリーズの第3作目が発売された。それが、このダライアス外伝である。かつてのダライアスシリーズと違い、画面は一画面である。だが、現在の技術力をフルに生かして、美しく迫力のある画面を生み出している。この点は、ダライアスシリーズの名に恥じないものと言えるだろう。元祖ダライアスでは、ボスの背景として夢を与えてくれたあの次元気流が、今や半透明とラスタースクロールの組み合わせで見事に表現されている。こんなところに、時の重みを感じることができる。

さまざまな多段階攻撃をしてくる巨大戦艦は、ゲーム性から考えてシリーズ中最も完成度が高いと言えるだろう。

ダライアスの世界観、ゲーム性は、プレイヤーを心の底からゆさぶる。それは、いつの時代でも共通の、本物だけが持つ魅力だと思うのである。

超攻略

ゲーメストの本気



目指せ1200万オーバー!!
基礎からの点稼ぎ

全面クリアできるようになったら、つぎは点稼ぎを狙ってプレイしてみよう。いつもとは違うダラ外が待ってるぞ…。

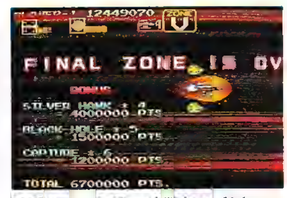
担当：魚といえば、スシだね。
N,O

すでに1コインクリアしたら、ほかのルートに挑戦するのもいいが、そこはシューティングゲーム、やはりスコアに目がいく。そこで、ここでは点稼ぎに関する基礎的な得点法を見てみよう。

☆ノーミスでクリアせよ

まず大幅に点数を伸ばす上で欠かせないのが、ノーミスクリアだ。最終面をクリアすると、残機は1機につき100万点入る。途中で1UPアイテムが2つあるので、最初のストック2機を足すと合計で400万点だ。

どんなに細かい稼ぎがうまくなっても、ミスしていては100万単位で点効率が落ちてしまうぞ。



まずはノーミス。4機キッチリ残してクリアできるようになろう。

☆ボンバーをフルストックせよ!!

次に重要なのは、ボンバーアイテム。これはゲーム中5個までストックでき、満タンで6個目以降は5000点のボーナスが入る。ただし、ここで5000点とるよりも、ほかで使ったほうが効率のいいところもある。このへんはコース別の攻略を見てほしい。

さて、なぜボンバーをフルにしておけばいいのかというと、これも残機同様に最終面クリア時にひとつあたり30万点加算されるからだ。

つまり、ボンバーだけで150万も入るのだから、いままでクリア時に5個以下だった人はボンバーをケチったプレイに切り換えてみよう。

☆中ボスをキャプチャーせよ!!

その次は各面に出てくる、頭部にコントロールボールがついた中ボスのキャプチャーだ（これはルートによって中ボスの出る数が違う。普通のルートは6機、WとYゾーンは稼ぐコースで5機。Xはルートによって4～5機）。

中ボスは倒した時点で2万点、コントロールボールを外すと1万点、キャプチャーすると3万点が入る。このキャプチャーも実は最終面クリア時にボーナスが入る。キャプチャーボーナスは1機あたり20万点。6機キャプチャーしていれば合計120万点入る。キャプチャーはボス本体にダメージをあまり与えずにコントロールボールに撃ち込まなければならないため、さっさと倒すだけなら楽勝だった中ボスもこれからは大きく立ちはだかることになるぞ。

そうそう、せっかくキャプチャーしても中ボスの撃つ弾で敵を倒すと0点扱いとなることに注意。つまり、敵編隊の最後の1機を中ボスの弾で破壊すると全滅ボーナスが入らない!!中ボスは自分がショットボタンを押さない限り撃たないので、うまく調節して「くわれない」ようにしよう。



一部の中ボスは実はあるコマンド入力で弾の撃たせ方を指定できる。

☆ボスのパーツを破壊せよ!!

ボスには尾や背ビレなど、破壊できるものがある。これを全部とってからボスを倒すようにするわけだ。各ボスの各パーツはそれぞれ一律に3万点入る。これは堅さや破壊し易さ、大きいか小さいかなどに関係ない。特に尾なんかは意識してショットなりウェーブなりを当てに行かないと破壊しにくい。

全部3万点といったが、Vゾーンのしっぽだけは90万点も入る。しかし、これとて例外ではないのだ。1カ所破壊すれば、しっぽは全部誘爆するのだがよく見てほしい。このしっぽ…実は3万点のパーツが30個つながって出来ているのであった…。



ひとつにつき3万も入る、ボスの各パーツ。

☆神に祈れ!? 運命の銀勲章

これまでの点数につながる稼ぎの要素はすべてパターンで安定したものだ。しかしこのゲームではランダムでボーナスの入る銀勲章というものがある。

実はこれ、下は50点から上は5万1200点という内訳となっている。ちなみに50点から始まり、前の点を2倍しただけ（50、100、200、400、800、1600…2万5600、5万1200）の種類、つまり11種類存在する。もちろん、毎回5万1200点が出ればいいのだが、点数の決定は取った時点で完全なランダムによる。パターン化はできない。何点が出るかはおシャカ様にも分からないのだ!!こればかりはプレイヤーの引きの強さにかかっている。



編隊ボーナスも大切。逃がすと万単位で損することもある。

☆稼ぎ補足：ショットのパワーアップについて

赤アイテムはショットのパワーアップだが、これも取れば取るほど良い、というわけではない。敵によっては、ウェーブに対する耐性があるものもある。こういう敵には白い実弾付きのウェーブ（写真参照）でいくといい。前半面のキャプチャーは、この白弾ボムをクリスタルに当てていくのが定石だ。時には「ここは赤アイテムを逃がして…」ということも必要（これは超攻略でくわしく解説しているぞ）。

ゾーンによっては、クジラのドリルミサイルで稼いだり（1発3万点）するものもある。残機やボンバー、そしてキャプチャーボーナスを完ぺキにして、手始めに1100万点、パーツなどで稼いで、1200万点台に挑戦してほしい。





パワーアップのしかたによって敵の堅さや難度も変わる。前半は緑ウェーブ+白弾、後半は金ウェーブ+白弾が基本。

行け!ぼくらの中ボス

キャプチャー講座

担当: 松っちゃん

仲間にするとバカになったり、コントロールできたりする中ボス。しっかり仲間にできるようになろう。

超攻略ガイド

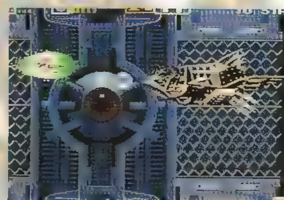
とにかく上級者向けの超攻略。読む前に必要と思われる情報をここに。

ボールをキャッチしてハイ!お仲間

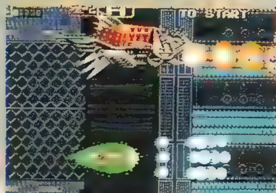
6種類いる中ボスのコントロールボールを撃ち、このコントロールボールをキャッチすることで中ボスを仲間にするのがキャプチャーだ。



ボールにダメージを当てると、



ボールがとれる。



ボールをキャッチすると中ボスがめでたく仲間になるぞ。

コイツで練習 ニギス

1面中ボスはニギス。このニギスで中ボスを仲間にするシステムを理解しよう。

まず、ニギスが現れたらショットとボムをボールに当てる。特に、ボムをボールに当てることが大切だ。

各中ボスごとにこのボールの耐久力は決められていて、1面ボスはボールの耐久力は低い。

下にはこないぞ ナメクジウオ

ナメクジウオは、画面上にいようとする性質がある。

出現を画面上で待って、ボムでボールにダメージを与えること。キャプチャーするときは、できるだけ緑の弾の間には入らないこと。弾の間が狭いので、アームが削られやすいためだ。

ナメクジウオを活躍させるには、連なしボタンを押しっぱなしにしておけばいい。



ボタンを押しっぱなしで大活躍。

ボスを誘導しろ! カブトウオ

D、E、Fどのゾーンとも出現前に自機を下に位置させカブトウオを上にいかせないこと。

カブトウオが下に止まったら、上にまわりこんでボールに撃ちこむ。カブトウオがホーミング弾を3回撃ったら再び自機にY座標を合わせようと動くので、後ろに下がって中ボスに体当たりされないようにしよう。

あとは、ボールが取れるまでこの繰り返しだ。



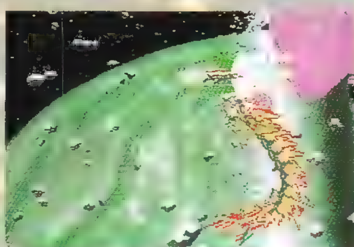
このホーミング弾を3発撃ったらすぐに後ろに下がること。

反時計回りに回れ バルディエ ホシノエソ

4面には仲間にできる中ボスは出てこない。5面のゾーンMにも中ボスは出ない。出現ゾーンは、K、L、N、Oの4つだ。ゾーンL、Nはキャプチャー時に隕石が一緒に出てくるので多少難しいぞ。

中ボスは、必ず画面中央上から出てくる。下に誘導しながら、ボムでボールにダメージをあたえよう。

下をグルッとまわって右、そして上と動く。上に動くときに白玉とボムでボールにしっかりダメージをあたえること。だいたい中ボスが画面を3周すると逃げていくぞ。それまでに仲間にしよう。



左上に移動するときが、撃ちこむチャンス。

下に動くことを祈れ コブダイ

この中ボスは、6面すべてのゾーンで出現するぞ。

中ボスは、だいたい自機につられて動くが狭い範囲で上か下に動くかは運。

ずっと下に動いてくれると常にボールに撃ちこめるので楽勝だ。しかし、上に動かれるとツライ。そのまま上にいると中ボスに体当たりされるので、下に動いて体当たりをかわそう。

そして、中ボスが下に動いたら再び上に動いてボールに撃ちこもう。

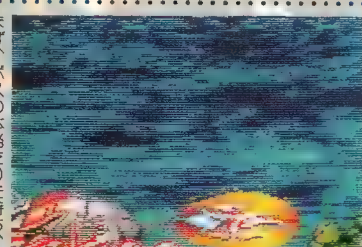


下にかわす。このタイミングがムズイ。

これがラスト! コウモリダコ

この中ボスは、一定時間ごとに自機を狙って体当りしてくる。体当りしてくるタイミングのときは、大きく動いてかわそう。

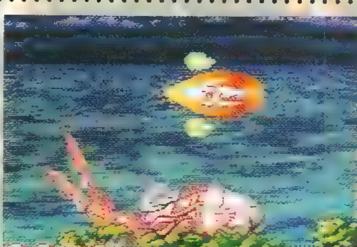
中ボスは、必ず後ろから出る。出現前は、後ろにいること。ボスの頭が見えたら、少し離れて体当たりをかわす。ボスの動きが止まったら、すかさずボールに撃ちこむ。一定時間たつと、再び体当たり。また離れて体当たりをかわそう。



まず、ボスの体当たりを待ち、



止まったらすかさずボールを撃ちにいく。



しばらくしたら再び体当たりがくるので逃げること。

超攻略使用上の注意

稼ぐ歓びをあなたに…

ここでは、超攻略の記事全般についての基礎知識と、ルート別点効率を書いていこう。

KKY-いなりん
(協力:C−N)

超攻略を読む前に

次のページから始まるルート別超攻略は、ゾーン攻略とボス攻略とまったく関係ないわけではない。稼ぎには大きくかかわらない難所は、ゾーン攻略やボス攻略のほうでフォローしているところもある。もうクリアはできるから超攻略だけでいいや、と思わずに先にゾーン攻略とボス攻略のほうを読んでおこう。

連射装置について

超攻略は連射装置が付いているものとして書いている。しかしすべてのパターンが連射装置なしでは使えないというわけではないので、連射装置なしでPLAYしている人も読んでもらいたい。

また、シンクロ連射装置というものを使うと、中ボスをキャプチャーしたあとに絶大な威力を発揮する。これだとカブトウオはホーミング弾だけ、ナメクジウオ・コブダイ・コウモリダコは弾をまったく撃たなくなることがある。

このシンクロ連射装置については、83ページからすこし詳しく書いてあるので、そちらのほうも見てもらいたい。

ランクの上げ方

ルートによっては点数を稼ぐために、意識的にランクを上げていく必要がある。たとえばMゾーンでボス本体の耐久力を高くして、復活砲台を多く壊せるようにする。ランクによってザコ敵の出てくる数の変わるゾーンもある。

ランクの上がる条件は…、

・プレイ時間
・ショットの連射
・パワーアップアイテムを取る
・編隊を全滅させる
・ボスのヒレを破壊する

の5つである。

ランクを上げるなら、編隊を全滅させる・ボスのヒレを破壊する・稼げるボスでは自爆寸前まで稼ぐなどのプレイのほかに、ショットは常に撃ちっぱなし・稼げないボスでもなるべく粘るなども必要だ。

アームについて

アームは5個目の青アイテムを取るとパワーアップするのだが、このときはたとえフルアームであってもボーナス点がもらえない。よって5個目のアームを取る前には、弾を何発かくらっても残アームが2枚以上あれば点効率は変わらない。

またフルアームの状態で青アイテムを取ると5000の表示がでる。実はアイテムの取得ポイントも含まれているので、純粋なフルアームボーナスは4000点である。つまりパワーアップ時以外に弾をくらってしまうと、4000点の損である。

ルート別ゾーン選択について

Z'・V'ルート
1本道なのでゾーン選択の余地なし。

Vルート
このルートはボンバーが足らないということはないので、Cゾーンに進んでそのあとはずっと上を選んでいく。

Wルート
HとIゾーンはHゾーンでボンバーが出るのでこちらを選ぶ。Mゾーンに進んだあとはずっと上を選んでいく。

Xルート
RとSゾーンは、Sゾーンのほうが道中の点が高く、ボスのカガミダイもヒレが高いのでこちらを選ぶ。

Yルート
Rゾーンまでxルートと同じ所を進んでくる。

Zルート
A→C→Eのあとにずうっと下に進むより、Uゾーンまで下を進んでいったほうが点が高い。

ルート															クリアボーナス	TOTAL
Z'ルート	A		B		D		G		K		P		Z'			
	23.0	11.7	20.1	32.6	43.3	10.0	68.3	46.3	36.3	25.2	55.9	10.0	21.0	336.0	670.0	1410.1
	34.7		87.4		140.8		255.5		317.2		383.1		740.1			
Vルート	A		C		E		H		L		Q		V			
	23.0	11.7	54.8	27.4	35.5	47.6	53.1	35.6	35.8	24.1	33.6	46.2	48.0	130.8	670.0	1277.4
	34.7		117.1		200.2		288.9		348.8		428.6		607.4			
Wルート	A		C		E		H		M		R		W			
	23.0	11.7	54.8	27.4	35.5	47.6	53.1	35.6	3.6	211.4	19.7	10.0	40.6	10.7	650.0	1234.9
	34.7		117.1		200.2		288.9		503.9		533.6		584.9			
Xルート	A		C		E		H		M		S		X			
	23.0	11.7	54.8	27.4	35.5	47.6	53.1	35.6	3.6	211.4	38.3	46.2	16.5	16.0	630.0	1250.9
	34.7		117.1		200.2		288.9		503.9		588.4		620.9			
Yルート	A		C		E		H		M		S		Y			
	23.0	11.7	54.8	27.4	35.5	47.6	53.1	35.6	3.6	196.4	40.3	46.2	24.3	41.9	650.0	1291.6
	34.7		117.1		200.2		288.9		488.9		575.4		641.6			
Zルート	A		C		F		J		O		U		Z			
	23.0	11.7	54.8	27.4	26.8	10.0	87.9	52.4	37.3	26.1	57.4	46.2	29.5	100.0	670.0	1260.9
	34.7		117.1		153.9		294.2		357.6		461.3		590.9			
V'ルート	A		C		F		J		O		U		V'			
	23.0	11.7	54.8	27.4	26.8	10.0	87.8	52.4	36.3	26.1	55.9	46.2	34.4	10.0	670.0	1173.1
	34.7		117.1		153.9		294.1		356.5		458.7		503.1			

点効率表

注1…表中の数字の単位は万である。たとえば「11.7」とあったら、117000点のことである。

注2…この表には白アイテムの点数は、まったくないっていない。

注3…Z'ゾーンのボスの点数は、ドリル弾モードの1〜3回目で18本ずつ、4と5回目で12本ずつ、6回目で10本ドリル弾を撃ったものとしている。

注4…Mゾーンのボスの点数は、復活砲台と炸裂弾をあわせて42個撃ったものとしている。炸裂弾も3万点なので、出方によりかなり変わってくる。

注5…Jゾーンは、ブリックリィアングラーを4・4・4・8匹、ミラーゼを6匹撃ったものとしている。

①	
②	③
④	

①ゾーン名
②ゾーンの得点
③ボスの点
④総得点

すべての稼ぎはドリルに通ず

上コース Z'ルート

A ▶ B ▶ D ▶ G ▶ K ▶ P ▶ Z

全ルート中1番点数が高いこのルート、
それだけにかなりキビシイ稼ぎが
最後に待っている。

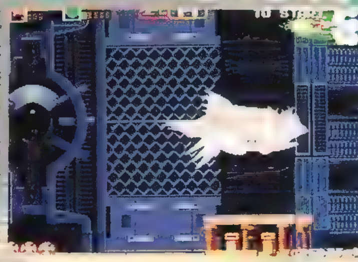
担当：KKY-いなりん



ZONE A

このゾーンで出てくる地上敵のラムオオは車体部分と砲台部分が破壊可能なのだが、車体部分を先に壊してしまうと砲台部分が自爆して300点損してしまう。

このゾーンでのポイントは、中ボスのニギスをキャプチャーしたあとの誘導である。まず早めにキャプチャーすることを心掛ける。ボールを取ったら画面右のほうの1番上にあがって、ショットを撃ちながら待つ。ニギスが自機に向かって上に動き始めたら、急いで下にさがってラムオオを撃ってショットを撃つのをやめる。これはニギスに2回目の炎を吐かせないためである。



まずはニギスを上のほうに誘導する

そして写真のように、自機の下のほうが地形に隠れるような位置で待つ。するとニギスが地形の下のほうに潜っていくので、下にいるマヤーニタと上についてるワカイシQ8と上から出てくるマーロックスを、上にあがりながら撃ちにいく。この上にあがるときに左に引きながらあがって、写真Aのシャバラクをニギスの吐く2回目の炎で撃たれないようにする。



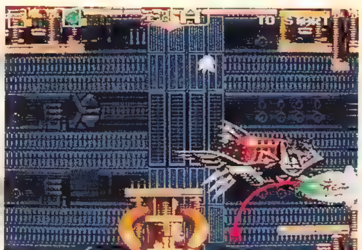
ここまで潜ってもアームは削れない



写真A・下のシャバラクが喰われやすい

ニギスを画面左まで引きつけたら下のシャバラクを撃ちながら前に出て、急いで全滅アイテムを出してその上のワカイシQ8を撃ち、全滅アイテムを取る。

そのあと写真のように動いてニギスを下に誘導してから、上から出てくるミラニエの残りを撃つ。そのままニギスを上のほうに引きつけておいて、右下からキンズが出てきたら撃ちにいく。



全滅アイテムを取ったらこのように動く

ボス・ゴールデンオーガ

ばらまく破片で稼ぐのだが、このときショットボタンを軽く連射してレーザーの切れ目をなくしてから、ボタンを押しっぱなしにするとよい。

通常弾モードは、画面の右上か右下から弾を引きつけながら、写真のように大きく回るようにするとよけやすい。



画面の外周にそって動いていく

破片ばらまきモードの9回目あたりでヤズカ（永パ防止キャラ）が出始めて、11回目の次のレーザーのあとにボスは自爆する。11回目の破片ばらまきモードが終ったら、撃ちこんで倒す。

ZONE B

大ザコのセムシクルアンコウは、顔の部分を壊すと胴体が右のほうに逃げていく。この胴体を壊さないと点がまったくはいらないので、出現直後に壊さずに胴体が画面内に見えてからショットを撃ち始める。

中ボスのナメクジウオをキャプチャーしたあとは、画面1番左にいって、ナメクジウオが前に出てこないようにする。ブラーボNZの編隊が右から2つ出てくるところは、先に上の編隊を正面からレーザーで倒してから、下の編隊を撃ちにいく。

このあと右から緑アイテムを持ったテリドマイドNの編隊が、上下から2つ出てくる。ここは画面1番左で撃っていると敵を逃がしやすいので、少し前に出て撃つ。

次に右上からブラーボNZの編隊が2つ、左下奥からバショが3機出てくる。画面左上のほうでレバーを左に入れっぱなしにしてショットを撃ち、バショが奥のラインから移動してきたら下にさがって、ボムでバショを倒す。ボムの合い間をバショが抜けていったら、少し下にさがってレーザーで倒す。そのころ右上からブラーボNZの残りが降りてきているので、少し上にあがってレーザーで倒す。ナメクジウオを左に誘導しているので、ブラーボNZを撃たれることはない。

海の上に出てからは海から出てくるクロルをメインに撃っていく。画面の真ん中ぐらいの高さでクロルを撃ち、前からくるダラハはボムをうまく当てて倒す。ここもショットボタンを軽く連打して、レーザーが途切れないようにする。



ボムの軌道を理解しておく

ダラハを倒すと奥のラインから左下にバショが3機出てくる。クロルをすべて倒したら左下にバショを撃ちにいき、前に出ながら右下からくるバショ4機をレーザーで倒す。するとセムシクルアンコウが出てきているので、きちんと胴体部分まで倒してから少し下にさがって赤を持ったロロキンの編隊を撃ち、すぐ上にあがって緑を持ったロロキンの編隊を撃つ。

ボス・アンシェントドーザー

まずウェーブでハッチと2つの砲台を壊す。そしてホーミング弾を撃って稼ぐのだが、ボスが右のほうにいるときは写真Bの位置で、レバーを左に入れっぱなしにしてボムがボスに当たらないようにする。ボスが左にきて通常弾を撃っているときは、写真Cの位置で撃つ。

このボスは3回目の突っ込



写真B・ウェーブがボスにかするぐらい



写真C・このときはボムを普通に飛ばす

み＋レーザーモードのあとに、勝手に飛行形態に変わってしまう。こうなると3万点損してしまうので、3回目の突っ込み＋レーザーモードのあたりで撃ち込んで形態を変えるのがよい。

ZONE D

中ボスのカブトウオをキャプチャーするために、その前に下から出てくる赤を持ったアスターゼNの編隊を写真のような高さで倒す。こうするとカブトウオのボールに撃ち込んでいる最中に、赤アイテ



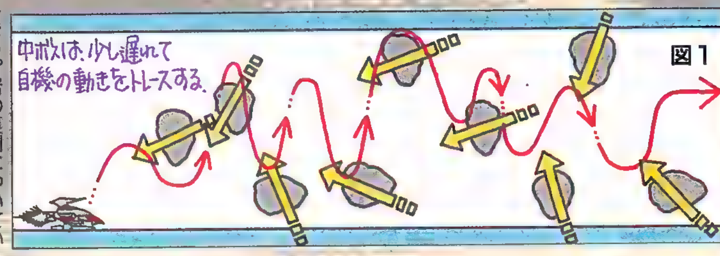
だいたい画面の1番下から自機1～2機分上で倒す

ムを回収しやすい。

このカブトウオのキャプチャーは、AゾーンとBゾーンのボスで稼いできてランクが高いときは、耐久力が上がっているので1度切り返しが必要である。

カブトウオをキャプチャーしたあとの誘導は図①を参考にしてもらいたい。まず画面の1番下にいってカブトウオを下に誘導してからスタートして、基本的にガナツマ岩が出てくる逆の方向にカブトウオを誘導する。

このガナツマ岩にはレーザー砲台のガナツマがついているものがある。ガナツマはガナツマ岩が壊れると自爆して



しまう。岩の裏側についているものは仕方ないが、なるべくガナツマを撃ってからガナツマ岩を壊すようにする。

5個目のガナツマ岩が出てくるあたりで、ドイーサとミラーゼNが出始める。またこのあとのガナツマ岩は、画面の真ん中より下の高さにしか出ないので、カブトウオを上のほうに誘導して敵がカブトウオの腹のラインあたりまできたら少し下にさがって撃つ。

次に右からラベンとドイーサ、左上から赤を持ったサイクリンNの編隊が出てくる。まず右からくるラベンを3～4機撃ってから左上にいってサイクリンNの編隊を撃ち、下にさがって残っているラベンとドイーサを撃つ。このサイクリンNの出す赤アイテムは取らないで逃がす。

このゾーンの洞窟の中に出てくるシハカッタは、上のほうを壊さないと点数を損してしまう。ウエーブの下のほうをシハカッタの上部にかすらせるようにして壊そう。

全滅アイテムが出るところは、アイテムを出してもすぐに取らないでしばらく泳がせておき、右からくるソイドNの5機目が画面に見える瞬間ぐらいに取る。これで赤を持ったソイドN1機だけが残るので、左のほうに引きつけて



全滅アイテムを取るタイミングは音楽で覚えたほうが楽

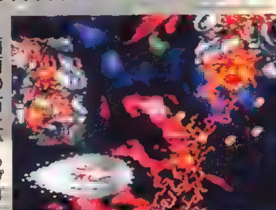
から倒してこの赤アイテムは取らないで逃がす。全滅アイテムを取るときは、ラワガスNが光っていないように。

洞窟を抜けたら画面の1番下にいって、ルリドーT－100を上から出せる。すべて撃ったら、ルリドーT－100のはき出したミコリトとドイーサを撃ちに少し上にあがって、すぐに下にさがって下から出てくるガナツマ岩を壊す。

ここはルリドーT－100の動きによって敵を全滅させることが難しい。一応優先順位をつけると、①緑を持ったミコリト②ガナツマ岩③ドイーサとなる。

ZONE G

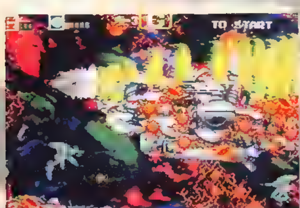
このゾーンに出てくるバンドは弾を出す前と後で点数が変わるので、なるべく早く撃つようにする。また弾を出したあとのバンドは意外と見づらい。もし弾を出されてしまっても忘れずに倒そう。



これが弾を出したあとのバンド かなりわかりづらい

画面の右上からプリックリィアングラー、画面下にノウコNが出てくるところは、まずプリックリィアングラーに撃ち込む。こいつを3機倒したら下にさがって、右下から出るノウコNを倒す。このあたりまでに緑アイテムを回収しておく。

そして上に戻ってプリックリィアングラーを撃っていると、左下からノウコNが出てくる。こいつはジャンプしながら出てきて、着地してもう1度ジャンプする。この2度目のジャンプを右にさせるために、2度目のジャンプをするまで自機はノウコNのX座標よりも右にいる。



この2度目のジャンプを右にさせる

ノウコNが2度目のジャンプをしたら下にさがって、前のほうにいるノウコNを一掃してすぐ上に戻る。この上にあがっていくときはレバーを真上に入れる。ナナメに入れると移動スピードが落ちてしまう。

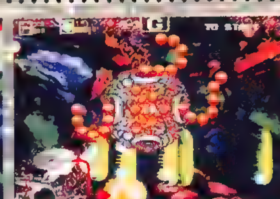
右上からくるプリックリィアングラーをすべて倒したら1番前に出る。このとき右下から出てくる赤ノウコNが1回弾を出すまで、自機が赤ノウコNのX座標よりも右にいかないようにする。

前に出たら下にいって3つのバンドをマルチボムで壊して、また上にあがる。これで下に残っているノウコNを右に誘導することができる。上に戻ると左上からノウコNが出てくるのでマルチボムで倒すのだが、このとき自機があまり左にいってしまうと下のノウコNも左にいってしまうので、少し引きつけてから倒すようにする。

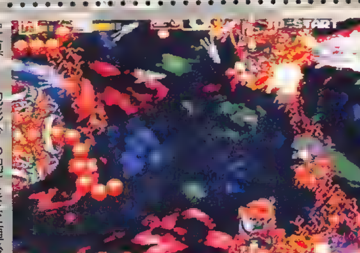
そして下にさがって緑のノウコNをウェーブで倒したら、前のほうに出る。すると赤ノウコが左から戻ってくるので、右向きに弾を出させてから左側に回りこんで倒す。

このあとプリックリィアングラーが上から降りてくるところは、5匹目までは正面にはいって撃てるのだが、6匹目と7匹目は下にはりついてウェーブの幅を利用して撃つ。

ここで赤アイテムが2つ出るのだが、下のほうに出ているのを1つだけ取ってもう1つは逃がす。この次に左から出てくるサイクリンNの編隊は、それぞれ写真D、Eの位置で撃つ。



写真D・弾を撃たれるようなら矢印のように徐々に動いていく



写真E・地形から出てきた直後にボムが当たるよう微調整する

この先赤を持ったラベンが出てくるが、この赤アイテムも取らないで逃がす。

ボス・プリックリィアングラー

このボスも第1形態から第2形態に自爆させると、30000点損してしまう。

第2形態で撃ちづらい尾ビレを簡単に取れるパターンを



まずはこの位置で思いきり撃ち込む

書いていこう。写真の位置で下のヒレに撃ち込んで、ボスが下に動いて弾を出してきたら上によけて、すぐ下にさがってまた下のヒレに撃ち込む。
ボスが動いて下のヒレから7方向弾がきたら、左へ動いてよける。これで下のヒレを取ることができる。
このあとボスの腹の下にはりついて尾ビレを撃てば、三日月拡大縮小レーザーの前には余裕で取ることができる。

ZONE K

途中に出てくるロボカップMKIIを荷台に乗せたスルファは上方向に弾を出すことができないので、写真の位置で待っていれば弾を出されない。そして荷台に乗っているロボカップMKIIを先に倒してから、スルファを壊す。


スルファは上方向に弾を出せないので安全

左上から赤と緑を持ったサイクリンNの編隊が2つ出てくるところは、右下のシハカッタを先に壊してから写真の位置で撃つ。ここで緑アイテムだけ取って赤アイテムは逃がす。


サイクロンNが交差する2つの地点の間にはいる

このやりかたは、6機目までをマルチボムで倒したらすこし前に出て、赤と緑のアイテムを持った2機の下を回って左から撃つ。もう1つのやりかたは、アイテムを持った7機目が出るときに左上に動いて緑アイテムを持ったサイクリンNに重なるようにする。赤アイテムが少し下のほうに出ているので、取らずに前に抜ければよい。
次に前からミラーゼNの編隊が出てくる。赤を持った最後の1機だけはなるべく左に引きつけて倒し、この赤アイテムも取らないで逃がす。
中ボスのバルディエホシノエソをキャプチャーしたあとは、コマンドを使ってうまく画面外に追いやってしまう。画面左のほうに隠すのがやりやすい。
ボス前に3機出てくるスルファも、1機目と2機目は荷台に乗っているロボカップMKIIを倒してから壊す。

ボス・ファッティグラトン

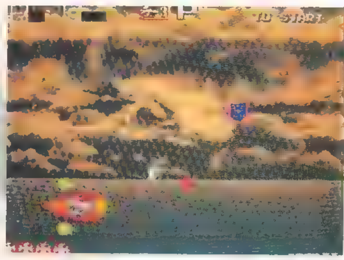
第1形態でヒレを全部取って、小ピラニアとホーミング弾を撃ってヤズカが出るまで稼ぐ。
第1形態から第2形態に変えるときに、すこしコツがある。第1形態はボスが口を開いて小ピラニアを出すときに、口の前にはりついて撃ち込むのを2回やれば第2形態に変わる。この2回の撃ち込みを少し抑えて、3回目に口の前にはりついて撃ち込めば、その分第2形態の耐久力が低くなる。最初の2回までの撃ち込みの加減は、小ピラニアで稼いでいるときに与えてしまったダメージや、ランクによって変わってくる。
また吹っとばす場所も考えたほうがよい。画面上で突っ込んできたあとの1回目に口を開いたときに吹っとばす。
よってボスが画面下で突っ込んできたあとの2回目と3回目に口を開くときに少し抑えて撃ち込み、画面上で突っ込んできたあと口の前にはりついて、思いきり撃ち込んで吹っとばす。
こうすると第2形態でボスは画面上のほうに現れて下にさがっていく。このとき口の前にはりついて撃ち込むと、うまくいけば第2形態は1秒で終わらせることができる。

ZONE P

このあと出てくる赤アイテムは、取らないで全部逃がす。
まずクロルが水面から出てくる。こいつは放物線を描いて海の中に潜っていくので、頂点付近（画面の真ん中ぐらいの高さ）で撃つようにすれば逃がしづらい。
しかしすぐにセムシクルアンコウが右から出てくるので、クロルを3～4機撃ったら上にあがり、右上から出るロロキンを撃ちながらクロルはボムで倒すようにして、セムシクルアンコウを画面真ん中ぐらいまで引きつけてから倒す。


セムシクルアンコウをこれぐらい引きつける

次に海の中からバランサーが出てくるが、これは岩を壊して4000点を取る。下のバーニアを先に壊すと、400点しか入らないうえに岩が自爆してしまう。
海に潜る直前に右上から青を持ったロロキンの編隊と、海から赤を持ったクロルの編隊が出てくる。このクロルを普通に倒すと赤アイテムが残ってしまい、中ボスのコブダイをキャプチャーするときに邪魔になる。
ここはPゾーンとUゾーンで状況がすこし違う。Uゾーンの場合は赤アイテムを持った最後の2機の、直前に出る2機を倒したらショットを撃つのを止める。最後の2機は引きつけて、海に潜るギリギリ前に倒す。これで赤アイテムの出る位置を、すこし左にすることができる。
Pゾーンの場合はボムがホーミングになっているので、


この2機をギリギリ引きつけて倒す

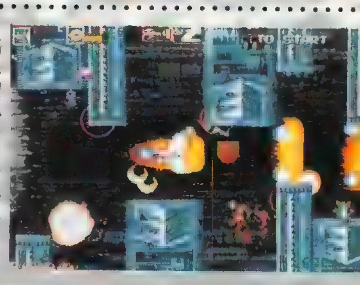
同じようにやると直前の2機を倒すときに出たボムが次の2機の出現直後に当たってしまうことがある。ロロキンの編隊をすべて撃ったら下にさがって、直前の2機を出現直後に倒してショットを撃ち止めるようにする。
中ボスのコブダイをキャプチャーしたあとは、画面の1番上にいってコブダイを上のほうに誘導して、敵を撃つときだけ下のほうにすこしさがるのが基本である。
途中に隠れている白アイテムは、上下にフラフラと動いているコブダイが上に動き始めたときに下におりて出す。1回で出さずに、もう1度上に誘導しなおしてから撃ち込んでも構わない。
このあと出てくるフィックスは、縦に並んだときに上のほうの何機かを倒し、下のほうは突っ込んでくるのを引きつけて倒すようにすればコブダイに撃たれづらい。
最後のバランサーは、自機の下のオプションがすこし隠れるぐらいの高さで、右から2個目の下で撃っていれば、右の2個を壊すことができる。


上のほうに並ぶ何機かを倒して

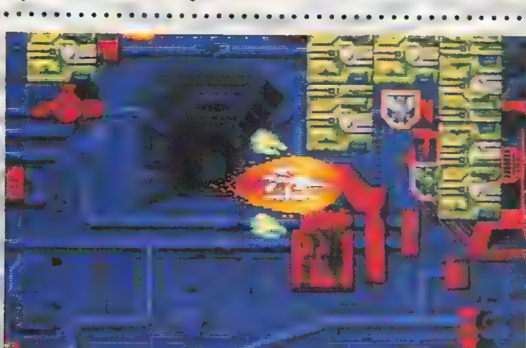

下のほうのやつはこのぐらいまで引きつける

ZONE Z'

地形のあるところにはいるあたりで、左から緑を持ったネシウムNの編隊が出てくる。画面1番左の真ん中ぐらいの高さで出現を待ち、敵が出始めたら徐々に前に出て、上下からくるネシウムNが交差しているあたりまでいったら徐々に後ろにさがるようにして撃つ。
2個目のスタンパーを抜けたあとに上の白アイテムを出すと、白アイテムと緑アイテムが画面内に泳いでいるが、緑アイテムはあとでも回収できるので白アイテムだけ取って急いで下にさがる。


このへんまできたらさがっていく

このあと出てくる中ボスのコウモリダコを、写真Fの位


ここは白アイテムだけ回収しておけばよい

置で待つ。このとき前に出てくるマヤーニタを、地形越しにウェーブで倒しておく。
　コウモリダコが止まっているときに撃ち込んで、移動す


写真F・自機の下のほうがすこし地形に重なるぐらい

るときはショットを撃つのを止めるのだが、この撃っていないときにすこし意識して上に誘導する。こうしないと3回目に撃ち込むときに、コウモリダコが地形に埋まってしまう。
　コウモリダコをキャプチャーしたあとは、コマンドを使って画面下に追いやってしまう。
　このあとの火炎地帯は、まず写真Gの位置で右下のカオミートをあらかじめ撃っておき、1個目の火炎は画面の1番左でやり過ごす。
　そして写真Hの位置にいって、右から出てくる赤を持っ


写真G・ここで地形越しに撃っておく

たキンズを出現即倒す。これで赤アイテムが火炎と重なりづらくなる。
　このさきに出てくるキーロックは砲の部分と台の部分が


写真H・ちょうど左右の火炎の死角になっている

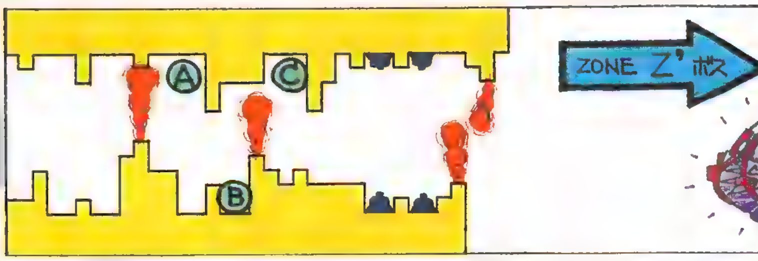
破壊可能だが、台の部分を先に壊してしまうと砲の部分が自爆して400点損してしまう。
　最後の場所は図②を参照してもらいたい。A地点で上のワットを1個壊し、B地点で下のワットを2個壊し、C地点で上のワットを1個壊す。

ボス・グレートシング

　第1形態でダメージを多く与えてしまうと、第2形態が短かくなってドリル弾の稼ぎが少なくなってしまう。第1形態から第2形態に変わるギリギリの撃ち込みが大切である。
　ドリル弾モードの前の9WAY弾ばらまきは、画面右下にいてボムでイルカ弾を壊して、9WAY弾が終わったらボスの目の前にはりつく。
　ドリル弾の1発目が出てくるまですこし間があるのでここで粘る。こうするとボスがあまり前に出てこられないので、ドリル弾が撃ちやすくドリル弾の7WAYがよけやすくなる。

　ドリル弾の7WAYは、水平方向に1発とその上下に3発ずつである。ドリル弾を破裂させたら、そのドリル弾のラインよりすこし上下にズレたあたりが弾の間は広い。しかし毎回ここに入ってよけれるわけではない。
　ドリル弾モードでは基本的に画面の1番左で、自機のY軸をクジラの鼻（?）のライ


ここに入ることにこだわるとドリル弾を撃つ本数が減りがち



ンに合わせて動くようにする。こうするとショットの白玉がドリル弾に当たりやすくなる。
　ただ、何本かのドリル弾は白玉の当たらない高さで飛んでくるので、このときはクジラの鼻のラインにこだわらずに前後左右に動いて対処する。
　ドリル弾をあまり左のほうで破裂させると7WAYをよけるのがかなり辛いので、その1本は無視して体勢を立て直すのもよい。
　このあたりはかなりアドリブがからんでくるので、ドリル弾モード以外の攻撃では極


こんな状況はなるべく避けたい

力アームを削られないようにする。
　1回のドリル弾モードで24本のドリル弾が出るのだが、6回目のドリル弾モードで20本ぐらいドリル弾を出すあたりでボスが自爆する（形態を変えるタイミングで多少変化する。4回目のドリル弾モードが終わるとヤズカが出始めるが、ボス本体は10万点なので6回のドリル弾モードで稼いだほうが点数は高くなる。

コラム シンクロ連射について

　79ページの「連射装置」のところで触れたシンクロ連射装置について、ここで簡単に説明しておこう。
　まずはボタンを押すと、なぜ弾が出るのかを理解しなくてはならない。ボタンを押すとONという信号が流れて弾が出るのだが、これがONのままだとオート連射のついていないゲームの場合は、弾が1発もしくは一定数出るだけで止まってしまう。
　弾を再び出すためには、ボタンを一度離してOFFという信号を流して、あらためてONという信号を流さなくてはいけない。つまりこのONとOFFの間隔が短いほど速い連射といえる。
　ところがこの間隔が短すぎても問題が出てくる。最近のアーケードゲームの多くはある1つの処理を1／60秒単位で行なっている。よって1／60秒よりも間隔が短くても、コンピュータがついてこれないのであまり意味がない。
　この1／60秒という周期をどのように作ればよいか、先ほども書いたがアーケードゲームの多くはある1つの処理を1／60秒単位で行なっている、つまりこの処理を行なっている信号を基板から借りてくればよいのである。
　この処理というのは、モニターの絵の書き換えをすることである。つまりモニター上でグラフィックが動くというのは、モニターの絵を1／60秒ごとに書き換えているということである。これはモニターの垂直方向と水平方向で行なわれているのだが、この垂直方向すなわち垂直同期の信号を使うのである。
　垂直同期の信号は、基板からモニターにつながっているシンクロ信号の中に含まれている。このシンクロ信号を使うということが、シンクロ連射装置のゆえんである。
　このシンクロ信号から垂直同期の信号を取り出すには、高周波の信号をカットする回路を使う。これで垂直同期以外の信号は、すべてカットすることができる。
　垂直同期の信号を取り出しても、このまま使うことはできない。このままではボタンがずっとONもしくはOFFの状態になってしまうのである。
　そこで垂直同期の信号を、周波数が1／2になる回路に通してやるのである。この1／30秒単位になった信号を使ってボタンをON・OFFさせてやれば、モニター上の絵を1／60移単位で1枚づつ書き換えるごとに、ボタンがON・OFFされるようになる。
　また、垂直同期の信号が1／60秒ではなくて、仮に1／64秒だったとする。この場合も1／32秒ごとにボタンがON・OFFされるので、モニター上の絵を1枚書き換えるごとにボタンがON・OFFされることになる。つまりその基板にあった最適の連射になる。
　最近のアーケードゲームのほとんどは、モニター上の絵の書き換えに限らず、たいていの処理の最小単位を1／60秒で行なっている。よってシンクロ連射装置は、理想の連射装置だといえる。

練習神体になろう

中コース

A ▶ C ▶ E ▶ H ▶ M ▶ S ▶ X → Y



とりあえずクリアだけでも難しいまん中ルート。
逆にそんなコースだからやりがいがある。

担当：松っちゃん

まん中コースの稼ぎといえば、なんといってもタイタニックランス。究極的には、ゾーンMだけで230万点も入る。こんなに点が入るのは、復活砲台で140万点ぐらい稼げるからだ。

しかし、そこまで稼ぐには復活砲台を壊すテク、炸裂弾の処理、ランクの上げ方などたくさんの難関をクリアしないといけない。まあ、こんなにやることがあれば、その分やりがいも大きいけどね。

もう1つ大きな稼ぎにHイカ足がある。下足20万点、上足5万点を必ず取れるようにしておこう。ランクを上げたHイカのバラまき弾をよけるのは難しいが、これもコツがあるので回数をこなして体に覚えさせよう。

それでは、Aゾーンから順に超攻略に入っていこう。

ZONE A

このゾーンは、上コースの攻略を参考にしてもらいたい。まん中コースは、ランクが高ければ高いほど点数を稼げる（ゾーンMの復活砲台で）のでゴールデンオーガで自爆寸前まできっちり粘ろう。

ZONE C

海上で点数が落ちるとすれば、セムシクルアンコウだろう。コイツは、頭部を破壊しただけでは点数が入らない。頭部を撃ったら画面外に逃げてしまうまでに破壊して600点をいただこう。

海中に入ると、すぐに中ボスのナメクジウオのキャプチャーだ。頭部のコントロールボールにボムをあてて、ボールを取ると楽だ。中ボスの緑色の弾の間に入ってしまうとアームを削られやすい。できることなら大きくよけて、弾の間に入らないようにしよう。

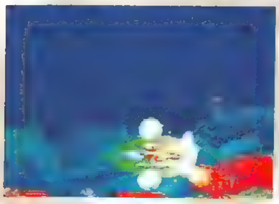
また、1面ボスや2面海上でアームが削れてしまったときは、海に入るときに出てくるカインNが出す青勲章を泳がせておき、中ボスをキャプチャーしてからこの青勲章を取るようにしよう。

海中でポイントとなるのは、コフォラの撃ち方。画面前のほうにいるとすぐに反転して逃げられてしまうので、コフォラが出る前にあらかじめ後に下がっておく必要があるぞ。



後ろに下がってコフォラを撃つこと。

海中で、1番パターンにしづらいところはWARNING!!前のザコラッシュ。ここの敵の撃ち方については、Cゾーンの攻略を参考にしてもらいたい。ここの地面に生えている海草は1機300点も入るので、確実に全滅させよう。



この赤いサンゴですら撃つと100点入る。

キングフォスル

ウロコが全部はがれてから撃ってくる魚雷（100点）で稼ぐ。このボスもヤズカ（永パ防止キャラ）が出るまで粘ろう。

ボスは始めにホーミング→6WAYの順に攻撃してくる。このときは、ヒレにダメージを与えておこう。ボスが6WAYを撃ちやめたら口にはりつく。ただし、撃ちすぎて破壊しないように。

この撃ちこみがうまくいけば、ウロコが一度に全部はがれるはずだ。ここはシーラカンスの攻略通りに、右下にウロコを誘導してから大きく動いてかわそう。

あとは、ヒレをはずしつつひたすらボスの腹の下に入って魚雷を撃つのみ。ボスが地面付近で5WAY→6WAYの攻撃をしたときは、無理に魚雷を撃ちにいかないでボムでちまちま魚雷を撃とう。



ボムで魚雷を撃つ。ただし、そんなに点は取れない。

ZONE E

ゾーンEはポイントだらけ。何度もプレイして、完全にパターン化しよう。

まず、最初のポイントは、中ボスが出るまで。ここは、ゾーンEの攻略で詳しく突っ込んでいるので軽く流すだけにしておく。

このゾーンが始まったら、下から出るラベンに備えて下のほうにいること。下のほうでラベンを撃っていると、上からムリが出てくるのでゆっくり上に動きながらリムを撃とう。ここで下から大岩が出るが、撃ちにくいのは下からリムが出てきてからだ。

このリムは、赤勲章を持っている。ここの赤勲章は逃すこと。

リムを撃ったら、すぐに前に出てジメッゾを撃つ。そして、素早く後ろに下がって上から出てくる大岩を撃ちつつ、ドイーザを処理しよう。

ドイーザのあとは、ヤビヤ。ここで先に青勲章を取ろうとして前に出てしまうとヤビヤの出現位置がバラバラになってしまう。前後には、動かないようにしよう。

青勲章を取ったら、画面まん中の1番下に自機を押しつけて中ボスの出現を待とう。

中ボスをキャプチャーしたら、すぐに1番上まで移動して中ボスを上に誘導する。

まん中から出るバルシー2編隊は、ある程度ボムで撃ってからショットで撃ちにいくようにしよう。ショットで撃ちにいくのが早すぎると、中ボスに点数をごっそり持っていかれるぞ。

バルシーが出す赤勲章を取ったら、再び上に動いてボスを上に誘導する。こう動けば、下からルリドが出るはず。中ボスを下に引きつけつつ。ルリドを3機撃とう。

3機撃ったあたりで、上から大岩が出る。ここで、再び上に動いて大岩で撃ちにいこう。また、ここでも中ボスを上にしっかり誘導しておくこと。こうすれば、ルリドの編隊ボーナスをもっていかれることはない。



まず、上に誘導して、



下に移動してルリドを撃ち、



上に大岩が出るので上に行き、



ルリドの編隊ボーナスをきっちり取りに行く。



最後に下から出る大岩を撃ってオワリ。

中ボスをキャプチャーするのが早ければ、ヒトデが出る前に爆発するはずだ。遅かったときは、中ボスが爆発してからヒトデを破壊しよう。

コロニー内に入ったら、すぐにラベンとアスターゼNを全滅させ、ラワガスにボムをあてる。ボムを3発あてればラワガスを破壊できるぞ。

リモナーを全滅させたら、青勲章を取りにいかずにサイクリンNを撃ちにいく。青勲章はパントドンを撃ってからゆっくり回収しよう。


早めに、アスターゼを撃つ。


ボムを飛ばしてラクガスを破壊する。


上に移動してサイワリンNを撃つ。


ゆっくり青勲章を回収しよう。

ここに出る金勲章は、ショットを撃たないで取ること。せっかく金勲章を取っても、ラワガスが光っていると爆発しないためだ。

エレクトリックファン

ボスが出現したら、すぐに触手を4本と足と2本取る。この状態を維持させたまま、ボスの第1形態を6周させて点を稼ぐ。

7周目の初めの攻撃、つまり後ろに下がりながらクマノミを撃っているときに口に撃ちこんで、はずれ個所である口を壊す。口を破壊したら、残りの足を破壊して第2形態に変える。

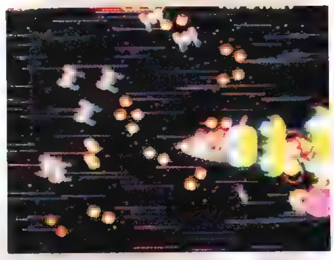

口を閉じたら、


すかさず撃ちこんで口を破壊しよう。

そして、ボスが口から出すミサーマを自機の体当りで掃除してからボスを倒してEゾーン終了。

ZONE H

ワープ前で問題となるところは、ドイーザ＋大岩×2。安定を望むなら、前に出て大岩を撃つ。より高い点を狙うなら、ワープ前の無敵を利用してドイーザを突き抜けて大岩を撃とう。


ムリをすればこんなことも…。

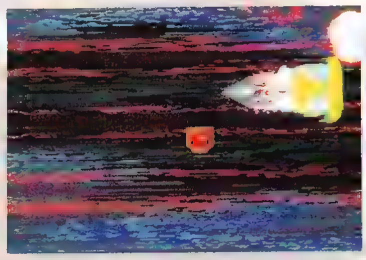
ワープしてからは、赤勲章が最大の敵。イカは、自玉付きのショット形態でないと上足の根元を破壊できない。Mを赤ウェーブ白玉なしのショット形態でプレイしなければならないので、このゾーンの赤勲章はすべて逃すこと。

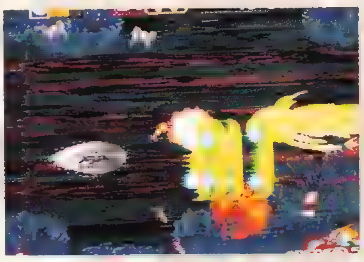
上下から出るバルシー編隊で、上の編隊は赤勲章を出す。画面前のほうで出してしまうとあとでジャマになるので、後ろのほうでバルシーを撃とう。バルシーを後ろで撃ったら、さっと前に出てラベンを撃とう。

ここのラッシュが終ると、ヒトデが出る。このヒトデを撃ったら、すぐに下に移動してバルシー＋プリックリィアングラーの出現を待とう。

下で敵を撃っていると、上からドイーザが出てくるはず。ゆっくり上に動いてドイーザを撃ちつつ、まん中→上と出るプリックリィアングラーを撃つ。

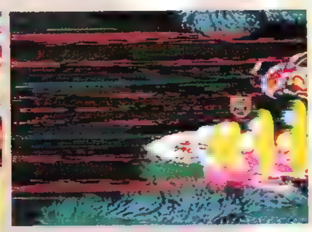

上下のバルシーが交鎖するところで撃ち、

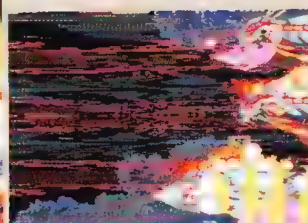

すかさず前に出る。


ゆっくり上に移動しないとドイーザが上下にバラけるぞ。

上からのバルシー、まん中から出るラベンが出す2個の緑勲章を取ったら、画面1番前に出てプリックリィアングラーを2機撃つ。そして、大きく下→上と動いて両端のプリックリィアングラーを撃つと同時に、ルリドも出てくるので撃ちもらさないように。

ルリドを撃ったらモーク、


まん中、


下、


上の順に破壊すること。

バルシー、ミラーゼNの複合攻撃。バルシーの弾をひきつけながら、上から下にゆっくり動こう。

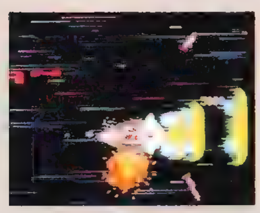
赤勲章を出すジャオメーダを全滅させたら、右上に動いて上→まん中→下の順に出るネガメロイ＋イルーズを撃ちにいこう。

WARNING!!前のモークは、5000点が3つ取れる。ただし、積極的に前に出ないとダメだ。あまりにも積極的すぎるとアームを持っていかれるぞ。要注意。


バルシーが出たら、


上に動いて、


最後は、ゆっくり下に移動。


この5000点が入らないとダメ！

ネオンライトイリュージョン

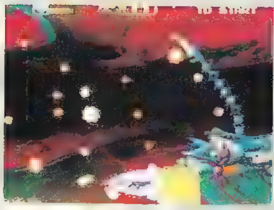
ここは、得点差の大きく出るところ。慎重にプレイしよう。下の足で20万点、上の足で5万点取ろう。

まず、最初のバラまきのよけのときに意識して白玉を足の根元にあてる。次の姿勢の足先レーザーのときにレーザーの間に入りつつ根元に白玉をあてて、足を破壊しよう。

レーザーのあとの、足を伸ばした状態でボスが止まるとこは根元を狙う最大のチャンス。きっちり20万、5万をいただこう。


このときも根元を狙う。


レーザー攻撃のときは、バッチリ位置で上下の根元が光る。


この黄色弾を撃ってきたら、ボスの攻撃をもう1周させる。

また、ごくまれに上の足が10万点入るときがある。これは、自機の微妙な位置によるものだ。今のところは、10万点は完全な運。パターン化は難しいだろう。

ZONE M

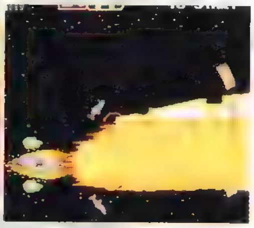
勲章を全て（赤2、緑2、青2、紫1）回収すること。ショット形態は、赤ウェーブ白玉なしになっているはずだ。この形態でないと復活砲台で稼げないぞ。

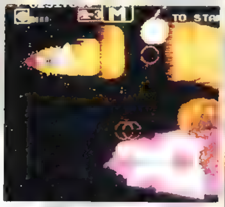
タイタニッククランス

復活砲台までにランクを少しでも上げたいので、粘れるところはすべて粘ること。これ重要。

まず、アンカーを3本取った状態で粘る。ここは、主砲レーザーを3回撃ち終ったと同時に破壊すること。少しでもこれより遅いと自爆されるぞ。主砲レーザーのよけ方は、ボス攻略参照。

主砲を破壊すると、鉄板を4枚飛ばしてくる。1枚5000点も入るので必ず4枚とも撃つこと。


下めで待って、


大きく上に動いて4枚全部撃つこと。

7門のホーミングレーザーパーツは、17回レーザーを撃つと自爆する。16回目ぐらいで破壊しよう。

次は、問題の復活砲台。その前のホーミングレーザー砲台を破壊する位置が重要。できるだけ画面の中央で破壊すること。そして、アームが削られてもいいから、素早く上下の砲台を破壊すること。

あとは、上下にタイミング良く動いて砲台をひたすら破壊するのみ。早く砲台を破壊するコツは、レバーを前に入れながら撃つこと。こうすればボムがうまく砲台にあたるのだ。

復活砲台＋炸裂核（両方とも3万点）で目標は140万。しかし、これでも全一はキツイ。炸裂核が連発して出れば140万点以上は可能。しかし、あまりにも出すぎると復活砲台を撃つのが遅れてしまう。なかなか難しいところだ。ちなみに、ちゃんとランクを上げていれば土台は必ず自爆する。

炸裂核は、赤ウェーブ白玉なしのショット形態だと破壊できない。しっかりよけよう。

はさみ込みパーツが出すダーマエ、破壊不能だが実はボンバーを使えば点を取れる。貴重なボンバーを使っても5万点も取れないので、使う必要はないだろう。

アンモナイトを出すパーツは、5回アンモナイトが出ると自爆する。アンモナイトは、1機3000点なのでしっかり稼ぎきること。

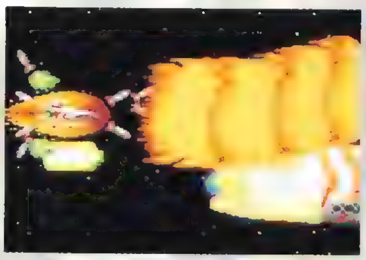
コバンザメが本体から飛び立つと金属板をバラまく。この金属板は全部で50枚。すべて撃てれば25万点も入る。

ゾーンW、Xにいくならボンバーを使って25万点取ろう。これは、全行程で3発ボンバーが出るので1発あまるためだ。


砲台を撃ったら、


ななめに動く。


砲台が復活したと同時にレバーを前に入れてボムを飛ばす。


炸裂弾が出たときは、少し後ろに下がってフォローする。



W、Xならここでボンバー。

ゾーンYは、全面中で2発しかボンバーが出ないためここで撃てない。2枚1組の金属板を10セット撃って、10万点取ろう。



Yに行くなら、ショットでこのように撃つこと。

ボス先端部の触手は1個5000点。触手が本体から分離し、グルグル回ったら画面外に飛んでいってしまう。グルグル回る前に、触手の根元を破壊しよう。根元から破壊しても、点数は損しないぞ。

ZONE S

このゾーンは、赤勲章をすべて逃すこと。ショット形態はもちろん赤ウェーブ＋白玉付きだ。

初めのザコラッシュのあとに、ノウコが2機出る。これが中ボスが出る合図。下のほうで、コブダイが出るのを待とう。

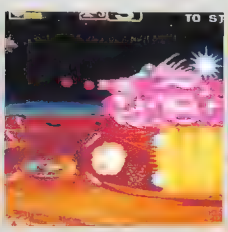
コブダイの動きは大きく4つ。上上、上下、下上、下下だ。

この中でキャプチャーしやすいものは、上下パターンと下下パターン。このときは、何も問題もなくキャプチャーできるはずだ。ただし、上上、下上パターンのときはヤバイ。

これは、後ろから3機サーチレーザーを撃ってくるダラハが出るためだ。このダラハを撃ちつつ、コブダイをキャプチャーしよう。


下でコブダイを待ち、


コブダイが上にきたら、


下に下がってダラハを撃ち、


再び上に回って撃ちこめ。

中盤で、2機セムシクルアンコウが出るところはショットを撃ちっ放しにしていると画面外へ逃げられてしまう。
ここは、連なしボタンを使ってキンズを撃ちつつ、セムシクルアンコウの頭部を画面右のほうで破壊しないようにしよう。



連なしボタンを使用して、キンズだけを撃ち

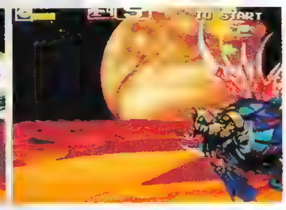


セムシクルアンコウがある程度前にきたら連付きで一掃。
最後に出るソイドNは、WARNING!!で消されやすい。少しでも前に出て撃つようにしよう。コイツが消えると3万3000点落ち……。



これは成功。

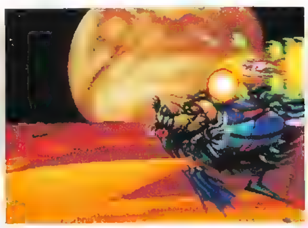
このボスはただ倒すだけだと何の問題もないが、いざ稼いでみるとキツイ、ツライ。心してかかろう。
まず、ボスが出てきたら正面に入ってウェーブを撃って少しでも尾ビレにダメージを与えること。
第1形態は、通常弾+レーザーとわん曲3WAYが交互にくる。通常弾のばらまきが8回きたら、ボスがフラッと前に出て3WAYレーザーだ。
通常弾+レーザーのときは、飛んでくる背ビレを集中攻撃すること。この背ビレは全部で9枚もある。このとき、できるだけ口にダメージを与えないようにしよう。あまりにも口にダメージを与えてしまうと、第2形態になってしまうぞ。
初めの3WAYのあとは、ボスは必ず上に動く。3WAY弾を2回撃ったところあたりでもときた道を引き返そう。
2回目の3WAYのあとは、ボスは必ず下に動く。背ビレに押しつぶされることはないので、しっかり尾ビレに撃ち込もう。
一度飛んだ背ビレがボス本体に再び装着されるときに、背ビレを壊してボスをふっとばしてしまうと止まったあと上下どちらに動くかは分からなくなってしまう。注意しよう。
3WAYレーザーを撃ちに前に出てきたら、背中の上でボムを落として尾ビレにダメージを与える。この尾ビレ、相当カタイのでしっかり撃ち込むこと。
尾ビレを取ったら、口にダメージを与える。ここで素早く打ち込まないとヤズカが出てしまうぞ。
背ビレをすべて破壊していれば、ボスの形態が変わる直前からゾウ鼻（死の接吻）攻撃をしてくる。このゾウ鼻がかなりいやらしいので、胸ビレと腹ビレをふっ飛ばしてボスを画面外に押し出してしまおう。
きちんと口にダメージを与えていたならば、ボスが第2形態になり3WAYの通常弾を撃ち始めたぐらいのときにボスを破壊できる。
ボスへの打ち込みが甘かったときは、この3WAY弾の間に入らされてしまう。ここは、ゾウ鼻をうまく誘導しつつ3WAY弾の間に入ろう。



背ビレの上を通って尾ビレに撃ちこみにくい。



ここでダメージをあたえたら早めに逃げる。



ヒレさえ取れば、楽だ。



下の3WAY弾のスキ間に誘導して、

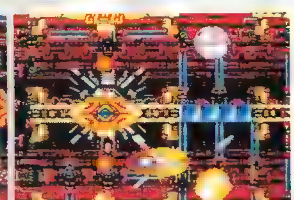


自機は上の3WAY弾の間に入ること。

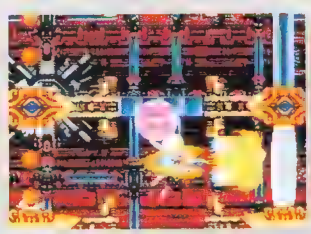
さらにボスへの撃ち込みが足りなかったときは、ピンクのターンレーザを撃ってくる。ここまでボスの攻撃がきてしまうと、アームにまかせて口に撃ち込もう。第2形態の最後の攻撃は、ピンクの誘導レーザー。さすがに、ここまでボスに攻撃されるといったことはないだろう。

ZONE X

このゾーンのポイントは、中盤の4機のラワガスNを全部撃つこと。
これ以外で得点が変わる要素があるのは、ジーザスM-10のみ。ジーザスM-10が現れたら、消えるまでに破壊しないと編隊ボーナスの3000点を取れないぞ。ちなみに、コイツらの出現位置は毎回違う。撃ち方としては、上下に大きく動きながらウェーブを撃つものが1番いいと思う。ジーザスM-10が出たのを見てからウェーブを撃ったのでは全然遅いぞ。



一方のラウガスをボムで撃ったら、



X座標を合わして誘導する。

ヒステリックエンプレス

ボスの攻略法は、ボス攻略のページを見てもらいたい。カニのはずれ個所は、目玉の2カ所のみ。
ボスが第2形態のときに、少しづつボムでダメージを与えて破壊しよう。



ボムで目にダメージをあてる。

コラム② ボスの形態について

ボスの形態が変わる条件には、2種類のパターンがある。一定ダメージ与えるものと、決められたはずれパーツを取るものだ。
その中で、前者の一定ダメージを与えると形態が変わるものにスポットをあてて突っこんでみよう。
まず、ボス自体がいつダメージを受けたのかチエックしているのか説明すると、1つの攻撃が終ったあと。
しかし、ボスごとにチエックのしかたが違う。
カニの第1形態の場合は、右に移動してから泡↓左に移動しながら泡↓止まって泡の3つの攻撃の切り替わりごとにきちんとチエックしている。
ところが、ストームゴーザーの場合は、風おこし+アンカー↓バーナ↓奥からの弾と、この一連の攻撃が終ってからしかダメージのチエックをしないのだ。
したがって、ストームゴーザーは口に撃ちこんで以上！という攻略が可能なワケ。ただし、ダメージチエック前に耐久力分撃ちこめればね。
また、これ以外にも次の形態の攻撃が前の形態の変わるポイントによって変わるボスもいる。ボスの形態変化だけでも奥は深いのだ。

第3形態の子ガニで一応は稼ぐことが可能だが、命を大事にするのならやめておこう。

派生コース ゾーンYへの道のり

ゾーンYに行くなら、ゾーンSからショットを最強にして5000点ボーナスを取るようにしよう。ゾーンSから赤勲章を取るのと、最強手前でショット形態を止めるのでは3万6000点も変わってしまう。これも大きな稼ぎの1つだ。

さすがに最強ショットでのコブダイのキャプチャーは安定しないので、キャプチャーするまでは赤ウェーブ+白玉のショット形態のままにしておこう。

ここも少し工夫しがいがあり、赤勲章を出すゾイドNをできるだけ遅めに破壊して赤勲章を泳がせておき、コブダイをキャプチャーしたらすかさず赤勲章を取れば究極より5000点落ちですむぞ。

最強にすると少しカガミダイが楽に破壊できる。これだけが最強にしたときのメリットか?

S以外のゾーンに関しては、ゾーンXのパターンとほぼ同じだ。この違いは、ゾーンMの金属板でボンバーを使うか使わないかだけ。

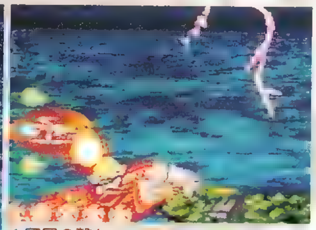
ZONE Y

前半でのポイントは、ハッムが出すスタスキーをたくさん撃つこと。ちなみに、ハッムは3000点でスタスキーは200点だ。

ハッムにスタスキーを3回撃たせるのが1番高いパターン。ハッムを撃てなくても、ロスする点はたった300点。

絶対に、スタスキーを多く撃ったほうがいい。

熱帯雨林を抜けると、すぐに後ろから中ボスのコウモリダコが出る。最強ショットでタコをキャプチャーするには、かなりの練習とアームアタックのコツをつかむことが要求されるぞ。



1回目の撃ちこみは重要。



2回目を撃ちこむ前にアームでボールをかするといい。

タコをキャプチャーしたら、すぐに下へと誘導すること。タコが下まで移動したのなら、レバーを時計回りにグルグル回してタコにレーザーを撃たせる。すると、タコは画面下のほうに消えてしまう。下に消すと、タコの攻撃は画面内まで届かなくなるのだ。これでタコに点数を持っていかれることはない。1度タコが画面外に消えたら、帰ってこないようにレバーを常に回しながらザコを撃つようにしよう。

マンボウのはずれ個所は、目、胸ビレ、アゴ2カ所、有線ファンネル×2、上下ヒレ、Bパーツ×2の計10カ所。なんと、パーツ点とボス本体の点だけで40万点も入ってしまう。それでは、パーツの取り方を中心にマンボウの攻略を進めていこう。

まず、第1形態でほとんどのはずれ個所を破壊すること。有線ファンネル×2、目、胸ビレ以外は破壊できるはずだ。

上下のヒレは適当に、Bパーツの2カ所はボスが分裂しているときに、Bパーツにはりついて打ちこむといい。アゴを破壊するときは、できるだけ弱点の頭部クリスタルにダメージを与えないようにするのが鉄則だ。何も考えないでウェーブを撃ってしまうと



分裂したらチャンスだ。

すぐに攻撃形態が変わってしまうぞ。

第1形態を2周させたら、はずれ箇所の破壊状況に関係なくボスを第2形態に変えてしまおう。これは、ヤズカが出てしまったときにまだ第1形態なんてことを回避するためだ。もし、第1形態で予定のパーツが壊れなくても、きちんと撃ちこんであれば第2形態のときにすんなり破壊できるはず。

第2形態では、意識して目と胸ビレにウェーブを通すこと。特に、目は狙って撃たないとほとんどの場合壊れない。また、第2形態のうちに多少有線ファンネルは、第3形態でボス爆発寸前にしておいてから破壊する。具体的なタイミングは、ボスがバーナーを撃ってから子マンボウを出し終わるまで。この間に有線ファンネルを撃ってボスを破壊すれば、例の発狂攻撃をよけなくてすむ。ただし、ボスの耐久力調整が失敗すると非常にヤバイことに…。

コラム③ 当たり判定のない敵

ダライアス外伝では、自機が直接触れてもダメージを受けたり、死なない敵がいる。

まず、名前を挙げてみるとモーク、ワザヤミ、ミサーマ、プリックリィアングラー。

モークは、自機に取りついたあとアームを持っていくクモ型メカ。出現ゾーンは、多数。

ワザヤミは、主にゾーンQで出てくる自機のショットを通さない敵。

ミサーマは、イソギンチャクが出す赤いアメーバみたいなもの。こいつも自機のショットを通さない性質があるが、自機の体当りで破壊できる。

プリックリィアングラーは、ゾーンG、Iのボス前に出てくるの、のみ判定がないぞ。

コラム④ ボスの色

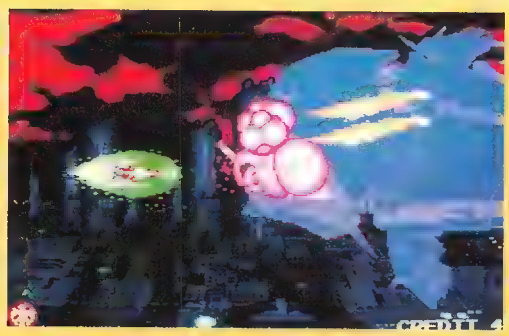
ボスにダメージを与えたときの反応は、大きく分けて2つある。

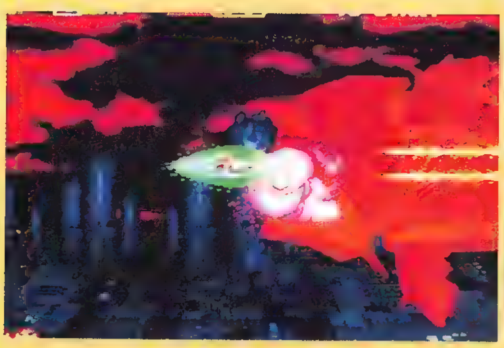
1つ目は、ボス自体の色がだんだん濃くなっていくパターン。これにあてはまるのは、カブトウオやマンボウなど。

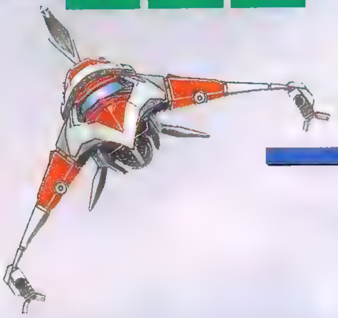
2つ目は、受けたダメージ量の色に光るパターン。これにあてはまるのは、オニキンメやカニ。

注意深く見ていると、オニキンメと対面時に少しダメージをあたえると黄→青にボスの色が変わる。これが青→紫→赤となりボスが爆発する。

この色、ボスに与えたダメージの目安となるのでけっこう重要だ。







「オトシゴ1000万(テンミリオン)計画」発動!!

中コース・Wルート

M ▶ R ▶ W

**連付きならばボスはノー・プロブレム。
中ボスと仲良しになれるかがポイントだ!**

担当:R.W.立衆多(ランダムウォーカー)

コブダイさえ捕まえれば…オトシゴマスターへの道

タツノオトシゴ稼ぎルート(R.Wゾーン)は、言ってしまえば得点の低いキャラクターばかり。しかし、すべての敵キャラクターを倒すことが十分可能なルートであるから、1機残らずその得点をいただくことを目標にしよう。

ポイントA
ノウコを逃がすな!

Rゾーンの前半、斜めスクロールのときに赤ノウコが2機出現する。赤ノウコは出現直後に大きく跳ねて逃げてしまうので、あらかじめその場所を覚えていないとまず倒すのは不可能だろう。

最初のノウコは、後方からパントドンが2機並んで現れるのとほぼ同時に上から落ちてくる。ここで先にパントドンから倒そうとすると、ノウコが逃げていくのを茫然と見送るハメになってしまう。

従ってパントドンはあと回し。2機目のベンサーを倒したらすぐに写真の位置へ移動して撃つのがベスト。得点が1機8000点だからやっぱり逃がしたくないよね!?

2機目のノウコは、1UPアイテムのすぐそばに潜んでいるので、前方に寄っておいてアイテムを出すついでに倒してあげよう。



1機目はパントドンより先に倒す。



2機目は1UPアイテムのついでに倒せ。

ポイントB
コブダイをお友達にしよう!

まず自機の装備について説明しよう。

Rゾーンには全部で4個のショットパワーアップ(赤の紋章)が出現する。そのうちコブダイが出てくる直前までに回収できるのは2個だ。

つまり、ゾーン開始時にいわゆる「白玉ショット付き」だった場合には、**1個たりとも赤い紋章は取れないことになるのだ。**ボスがシャコであることを考えれば、コブダイを捕まえた後も取っちゃいけないのだ。

で、コブダイの捕まえ方だが、出現してもすぐに撃ち込みにいかないで、まず写真の位置で待機しよう。そしてコブダイを画面下のほうへいったん誘導してしまおう。

コブダイが下に動くのを確認したら前に移動して、上に戻ってくるところを撃ち込むのだ。いきなり撃ち込みにいく場合とは、お友達にできる確率が格段に違うぞ!



ここにいるとコブダイが岩場に隠れるように下へ動く。

ポイントC
ヘルハンドを倒せ!

終盤に後方からひょっこり現れるヘルハンド。6000点持っている彼を逃がすのは、もともと得点の低いゾーンだけにもったいない話だ。

まずヘルハンドが出現する前に、急いで白の紋章(特に2個目)を取ってしまおう。出現後、前方にできるだけ移動し、青の紋章を持つブラーボ編隊、さらに地上の砲台群を素早く全滅させよう。グズグズしていると、この後出現するミコリト編隊(ボンバー提供者)に押されてヘルハンドに挟み撃ちされてしまうぞ。

ミコリトの全滅ボーナスを確認したら、これまた急いでヘルハンドの左側へ回り込み、一気に撃ち込めば晴れて6000点はあなたのものだ!



ミコリトを倒しながら少しずつ前進していこう!

ポイントD
タコ前ブラーボ編隊

Wゾーンではタコの手前に出現するブラーボ編隊の倒し方が唯一のポイント。何も考えずに連射していると、赤の紋章を画面前方で浮遊させてしまい、タコを捕まえる際にはたいへんな障害となる。

そこで、ブラーボとほぼ同時に出現するパントドンを利用して撃つ量を調節する方法を推奨しよう。パントドンが(後方から)出現したら即撃ち込み、倒した瞬間に撃つのをやめる。次いで画面左上寄りに移動し、残ったブラーボをギリギリまで引きつけて全滅させよう。こうすることで、紋章に邪魔されることなくタコを相手にすることができるぞ!

しかし、残ったブラーボを全滅させるよりも、無視して前方へ逃げてしまったほうが安全確実なので、初めのうちはこちらの方法を薦めたい。

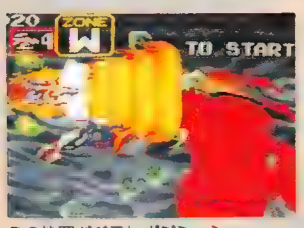


残ったブラーボはこの辺りまで引きつけて倒そう。

ポイントE
オトシゴ秘孔撃ち

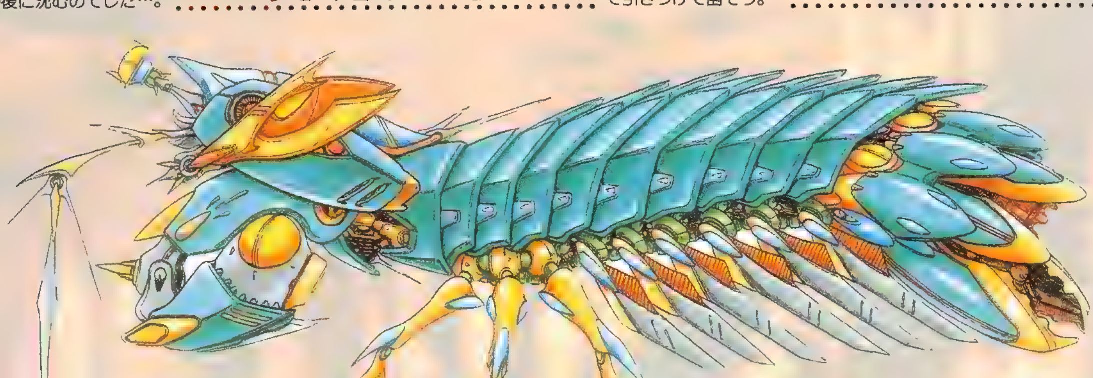
ボスのタツノオトシゴは、連付きならばハッキリ言って鉄クズ。ボスの鼻先で撃ち込むだけなのだ。

コツは頭のアームを壊した直後に、写真のように両方のショットがいっぺんに頭に当たるようにすること。うまくやれば次の残像弾すら撃たせずに倒すことができてしまうのだ。



この位置がベストポジション。彼は数秒後に沈むのでした…。

以上、オトシゴマスターへの道講座はこれまで。君たちの健闘を祈る!



白勲章次第の忍耐コース

下コース・V'ルート

A ▶ C ▶ F ▶ J ▶ O ▶ U ▶ V'

ヤマ場はJゾーンただ1つ。
合言葉は4·4·4·8·6



担当：C－LAN

このルートは、大きなヤマがなく、点効率がカッチリ決まっているため、ある意味ミスの許されないコースである。アームの5000点ボーナスやキャプチャーの誘導が最も重要なコースといえるだろう。そして、最後に銀勲章だ。まあ、これは運絡みなので、白なしの点効率を上げることを最優先で考えよう。

ZONE A·C

ここはZ、Xルート、及びステージ攻略の部分を参照してほしい。

ZONE F

最初の大岩ラッシュで赤を逃がす。これはもちろんカブトウオをキャプチャーするためだ。バルシー編隊が現れたら下に動きつつ撃ち、全滅と同時に撃ちやめて赤岩をやり過ごそう。

一番下に大岩が見えてくるが、すぐ壊さずに上の砲台を先に撃つ(400点)。左を向いていても、上の白玉が砲台に当たれば先に壊せる。

アーム、ボムを持ったドイーサ編隊は上→下、下→上と小さく動きながら撃つのが基本。後者は中岩や丸いシャドーの弾と混合になるのでアームを削られないよう注意。

〈カブトウオ〉

上に地形が見えてきたら中ボスの合図。一番下中央で待ち、まずはそこに誘導して上からボムと下の白玉でボールを撃つ。

中ボスが3回火球を出したら左上へ移動し、中ボスが止まったら再び撃ち込めばボールが取れる。素早くかっさらって左上へ行き、岩影の白勲章を出そう。

なお、A、Cボスで稼いでいないときはランクが低いため、1回目のはりつきでボールが取れる。



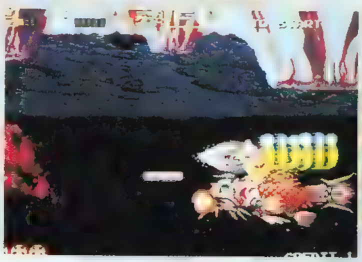
最下段中央で待ち…



カブトウオを一番下に誘導して撃つ。



3回目の火球と同時に一時退避。



今度は中段に誘導する。ここでボールは取れるはず。白へ急げ。

〈カブトウオの誘導〉

Fゾーンで一番重要なのがキャプチャー後の中ボスを、いかに動かして敵をくわないようコントロールするかだ。

まずは右上へ行き、中ボスを連れてくる。ノウコがくるのでタイミングよく下がり、ノウコが中ボスの本体に重なったら撃とう。

ほぼ同時に中央下からラベン編隊、そして上の地形に砲台が2つ見えてくる(ワカイシQ8、タジフA7)。

理想はショットを撃ちやめてラベンのラインへ行き、そこでワカイシを狙ってボムを撃ちつつラベンを何機か壊す。そしてすぐに上へ行き、タジフをショットで壊しつつ中ボスを上へ誘導。下に切り返しつつラベンを全滅させる。

右上の銀勲章を出したら、ショットを撃たずに中ボスを誘導し、2つ目のラベン編隊を一気に壊すように心掛けよう。岩影にあるハッムは、本体が300点に対し、吐き出す白いつぶは1コ200点。中ボスのレーザーで破壊してしまいやすいのであまり上へは行かないように心掛けよう。

またラベンは何機かくわれてしまうかもしれないが、最後の一機だけは絶対に自機のショットで破壊するように。編隊ボーナスを持っていかれるのは痛すぎる。

右下から青いパントドンが見えるので金勲章を出し、ボムで少しだけダメージを与えておく(中ボスの火球で壊してしまわないよう注意)。ノウコがジャンプして来たらラインを合わせ、ジャンプしたら、その軌道の中をくぐって前に出る。そこで1秒くらい待って取る。うまくいけばパントドンが壊れ、後方からのサイクリンNも2~3機しかないはず。素早く右中央へ行って次のパントドンを破壊して左下へ行ってサイクリンを倒してボムを回収。



カブトウオを右上に誘導し、ノウコをボスの本体に重ねる。



ラベンは一匹二匹はくわれてもしょうがないからラストだけは確実に倒す。



ハッムの出す白い弾は1コ200点。粘ったほうが断然高い。

最後にもう一機パントドンが来るが、ちょうど中ボスが虫の息なので、爆風に包まれて沈み始めてから撃とう。



金を出したらボムでパントドンに少しダメージを与えておく。

〈ザコラッシュ〉

ドイーサを上↓下と動きつつ誘導する。2回目のドイーサはリムが混じるのでゆっくりめに動こう。

フォールディングファン

10点のカラーボールを出すが、これは考えなくていいだろう。それよりも、アームを削られないことを念頭において戦おう。

ZONE J

このゾーンは、下ルートで最も重要なポイントの1つ。1匹2万点のブリックリィアングラーをいかに多く出し、いかに撃つか、すべてはそこにかかっている。

〈前衛~ワープまで〉

舌を伸ばすオレメカを5機



ノウコの下をくぐり、一拍おいて取る。



パントドンがちょうどもう一機くるので近づいて壊す。

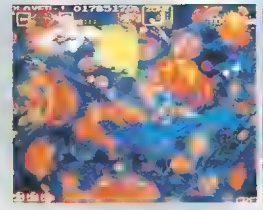
倒し、次に来るミラーゼNの3機目が見えたあたりでボンバーを使う。こうすることで、本来取れないはずの編隊ボーナスを獲得できる。ここで使って残ボンバーは3つ。

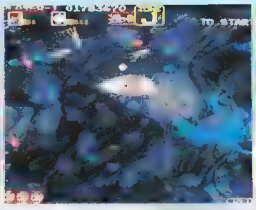
〈ワープ後・前半〉

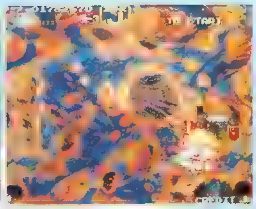
まず中央でバルシーを撃ち、アイテムを4つ回収。次に来るミラーゼNを5機撃ったら少し待ち、6機目が出たら前に出つつ倒して急いで赤勲章を取る（ここで白玉がつく）。

ちょうど後方にサイクリンNが出始めるから、スーッと後方へ下がり、3機目と4機目の間を直角に上がって入る。ここは慣れが要るが、ぜひともコツをつかんでほしい。

赤を泳がして後から回収してもいいのだが、そうすると赤を取りにいく僅かな時間が響いて、ブリックリィアングラー（以下P・アングラー）を撃ちにいくのが遅れてしまうことが多くなる。


タイミングよく3機目と4機目の間をスッと入る。


ラインを合わせてスーッと下がる。


6機目のミラーゼNを倒してすぐ赤を取り…

〈P・アングラーラッシュ〉

左上でサイクリンの後に入ったら、6機目の緑勲章を持った奴らだけ少し待つ。自機の前を交差するときに撃ちつつ前へ出て緑を取り、そのまま右上へ。

まずP・アングラーが4匹。右上をできる限り急いで壊す。この1匹は非常に重要な意味を持っている（理由は後述）。画面内に全体の半分以上見せないように心掛けよう。

1匹目を倒したら、左下に下がりつつ順に壊していく。ここでもう1つ重要なことがある。4匹目のP・アングラーは、できる限り遅らせて…つまり画面から消えそうなギリギリの位置で壊すこと（これも後述）。

次に2列目が見えてくる。下の2機を撃ちつつ、この4匹が画面左端に行きそうになったらボンバーを使う。このとき一番上のP・アングラーに逃げられやすいので注意。

そして3列目。ここのP・アングラーはキャラクターオーバーで0～4と増減する。1列目の1匹目と4匹目を、できるだけ画面に残らないように倒すのはこの3列目を多く出現させるためなのだ。

さらにこの3列目の倒し方にも注意がいる。この後上下から8匹来るが、3列目が多いほどこの8匹も減ってしまいやすい。そこで3列目は、1列目の4匹目のようにできるだけ画面から消えかけたところで倒すように心掛けよう。そして、ショットを撃たずに8匹の出現を待つ。

この8匹はボンバーダメージで虫の息なので、軽く撃てば破壊できる。これでめでたく4・4・4・8で40万点いただき、と思いきや、まだ終わりではなかったりする。

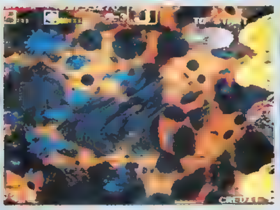
最後にミラーゼNが出現するが、8匹の撃ち方でこれも0～6機の範囲で変わる。編隊ボーナスこそないものの、1機4000点はデカイ。

ここはある程度しょうがないのだが、8匹はできるだけ早めに（重なっているうち）片側の4匹を倒すようにすると多く出やすい。かといってショットを撃ちっ放しだと肝心の8匹の出現数が減ったりする。

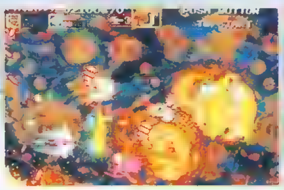
ここはすべてが連鎖的に絡みあっていて、ちょっとしたミスが大損になりかねない。大事なのはボンバーを使うタイミングと、ショットは必要最低限しか撃たないということ。肝に命じておこう。

ミラーゼNを倒したら左下のボンバーマークの3つ目にあたる場所で待つ。するとラッシュ中のチュールアが出したボンバーを勝手に拾ってくれる。ここでボンバーが取れなかったら、それはボンバーを使うタイミングが早過ぎたという証拠だ。

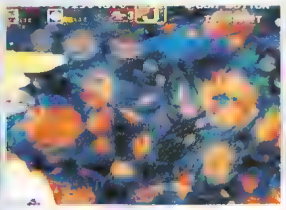
ここでボンバーは計3つ。これ以降使う場所はない。


そのまま右上のP・アングラーを急いで撃ちにいく。


緑のサイクリン(6機目)は少し待ち、交差したら破壊しつつ前へ出て緑を回収。


ラストのミラーゼNの数も変わる可能性が…。目指せ4・4・4・8・6。


この8匹の数が減ってしまう恐れあり。


3列目は消えぎわに壊すこと。でないと…。


2列目が左端にさしかかったらボンバーを使う。


斜めに下がりながら順に撃つ。4機目はできる限りギリギリで。


3コ目のボンバー(ないけど)の位置にいるとチュールアの出したボンバーを勝手に回収する。

〈後半〉

奥から出現するバルシーは、小さな動きで上から誘導しよう。ラストの赤勲章は逃がして、緑大ウェーブ白玉でボスと闘う。

ネオンライト・イリュージョン

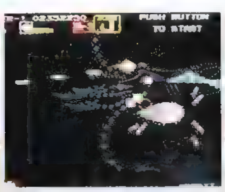
左上へ行き、急いで4本の短い触手のうち、一番上を破壊して後方へ吹っ飛ばす。サーチレーザーの攻撃を一瞬止ませるためなのだが、このとき残り3本の触手にはなるべくダメージを与えないようにする。ふっとばしたら円状に出現したテレポート砲台を手連で撃ちつつ下の長い触手をくぐって前に出る。テレポート砲台を撃つときに連射を使わないのは、触手の先端にダメージを与えないためだ。

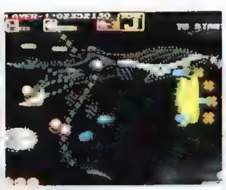
イカの触手は、H、Jともに根元に近ければ近いほど点数が高くなっていく。短い触手が最高3200点で、長い触手はなんと20万点強。短いほうはまだしも、長い2本の触手は両方20万取ることがこのボスの絶対条件。

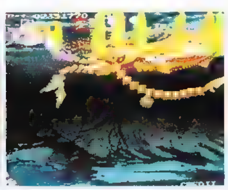
前へ出たら長い触手の動きに合わせて懐に入り、下の触手の20万点関節に左上へのマルチボムを当てよう（根元から2番目）。他の関節、中でも先端部にはなるべく当てないように注意。20万関接に当たる時だけ撃つ。ボスが大きく回ると下に停滞するが、このときまでに6回の撃ち込みチャンスがある。

下に停滞したら、その下の狭い空間を横移動してボムを当てにいく。触手の動きとホーミングミサイルをよく見て動くように。このときも20万関接に当たるときだけ集中して撃ち込み、無駄撃ちを避けるようにする。できるだけ本体に近づくようにすることも


ホーミングモード中に横移動でボムを20万間接に当てて壊そう。


ボスの動きに合わせてボムを当てる。この間の撃ち込みがけっこうきいてくる。


手連でテレポート砲台を撃つ。そして下をくぐって懐へ。


一番上の短い触手を壊して吹っ飛ばす。このとき残りの3本にはなるべくダメージを与えない。

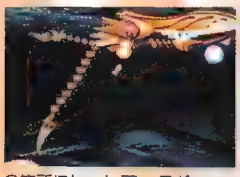
大事。下に行き過ぎると画面外で先端を壊してしまいやすい。
うまく撃ち込めばホーミングモードの最中に下の触手を破壊できる。もし壊せなければ短い触手は捨てて、次のカラーボールモードで後ろへ下がり、ウェーブの下端を当てて破壊する。
うまく下の触手を壊せたら、カラーボール中に短い触手の根元に打ち込み、1~2本破壊する。
カラーボールが終わると上方に停滞して触手を振り回す。このとき写真の位置で撃てば、上の触手の20万関節にボムを当てることができる。触手を振り降ろすタイミングをうまく読んで、ボムを3発ずつ当てる。当たっているかはヒットマークで判断することができる。やや下よりならば当たっている証拠。そこにボムの爆風が一塊になって表示されるのがベスト。2箇所に同時に点滅するのはタイミングが悪いということ。
1回の触手モードで6~7回撃ち込むチャンスがあり、自爆までに触手モードは4回来る。きちんと撃ち込めば3回目の触手モード中に上の触手が壊れ、はりつきで第二形態は苦もなく撃沈だ。
さて話を戻す。1回目の触手モードが終わると、ボスの攻撃は1ループして最初に戻る。左上からタイミングよく撃ちながら右下へ動けばテレポート砲台を全滅できるのだが、まだ短い触手が1~2本残っていると思う。このときは左上から真下に下がり、そこから右下へ動く。
アームが削られてしまうかもしれないが、ちょうどスーパーとハイパーの切れ目なので2発までは許要範囲。
2回目以降のホーミングモードは写真の位置で。ここならば全部撃てる。
なお、触手モードの位置は、1、2回目と3、4回目で若干違うことも覚えておこう。
最後に、短い足を破壊すると、後方へ吹っ飛ぶことがある。注意。

イカの足の点数法則

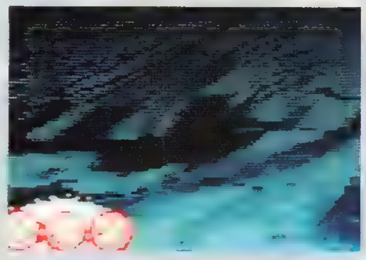
イカの触手は一番先端が100点で、そこから根元に近づくにつれて点数がどんどん上がっていく。一体どういう法則で点数が変わっていくのか?

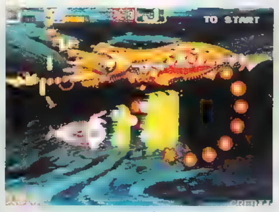
先端から n 番目の節の点
$$2^{n-1}\cdot 100$$
短い触手: $2^{n-1}\cdot 100=3200$
$$2^{n-1}=32$$
$$n-1=5$$
$$n=6$$
長い触手: $2^{n-1}\cdot 100=204800$
$$2^{n-1}=2048$$
$$n-1=11$$
$$n=12$$

答は簡単。倍々になっていくのである。短い触手は最高3200点、長い触手は最高20万4800点。つまり…
ということ。一番根元の破壊不能部分も含めると、イカの触手は短いのが8つ、長いのが13の節でできているのだ。

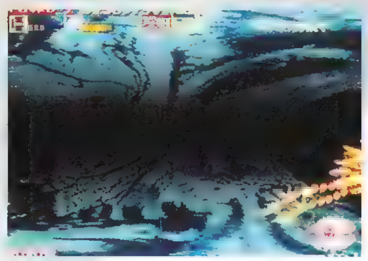

2箇所にヒットマークが出る。下よりのほうが20万関節に当たっているのもだ。


上の足は、ボムマークのこの位置に合わせて撃つ。すると…。


3、4回目の触手モードは少し位置を左よりにすること。


アームは2枚残ればいい。くらっても100点にはするな。


2回目以降のホーミングはここで撃つ。全部撃てる。


短い触手を壊したときに右へふっとぶことがあるので注意。

ZONE O

Zルートのkゾーンと全く同じなので省略。逃がすべき赤勲章も一緒で、オレンジウエーブ白玉付きでボスと闘う。

ファッティグラトン

第一形態でヤズカまで粘る。レバーを常に引きっ放しでボムが口に当たらないようにし、ボスの動きを先読みするような感じでヒレを撃とう。子ピラニアは、目で確認してから撃てばちょうど口が閉じるので撃ち込まずに済む。
第2、第3形態は迅速な撃ち込みを心掛けよう。


第一形態はレバーは↖、←、↙のいずれかに常に入れているように。

ZONE U

このゾーンもZルートのPゾーンと完全に同一。この面以降赤勲章は取らない。

デッドリー・クレセント

〈尾ビレをとるまで〉

まず尾ビレと背ビレをすべて破壊するのが方針。
出現したら下からボムを当て、ボスが後ろ（右）へ動いたら左へ下がる。
背ビレカッターが飛んでくるので破壊するわけだが、このとき額からのレーザーと通常弾が混合になる。左下で、ちょうど写真のような動きで撃つといいだろう。弾に着目して斜めに動く。
これを弾を8回出すと、ボスは中央で停滞してピンクの湾曲レーザーを3回に分けて出してくる。背ビレをすべて破壊するまでは、このときに下からボムを当てる。"CREDIT"の「C」と「R」の間に自機の先端がくるぐらいの位置の一番下。尾ビレが真っ白になればOK。
これを繰り返して背ビレをすべて取ったら、今度は湾曲レーザー時にボスの背中の上から攻撃する。写真の位置に急いで移動しよう。ここならばウェーブとボムの両方が当たり、背ビレが早く取れる。上からボムだけを当てる方法もあるが、これだと長びいてヤズカが出現してしまう。うざったいし自爆の恐れもあるのでできる限り両方当てよう。
ボスが湾曲レーザーを撃ったら上下どちらかに動く。ボスは動いた側に停滞し、レーザーと弾(8回)を出して湾曲レーザー…というふうになっている。
例えば今、湾曲レーザー後に上に動いたとする。するとボスは上で停滞するからボスの下へ行って弾をよけ、8回撃ったら再びはりつく。今度はボスは下へ動くから、湾曲レーザーを撃ち終わってもボスに体当たりされることはない。そして上で8回の弾をよける…という具合だ。


まず下からボム。


背ビレは矢印の動きで弾をよけつつ気長に撃つ。


8回弾を出すと湾曲レーザー。CとRの間に先端がくる位置でボムを当てる。

次頁に続く

前頁から


背ビレがすべて取れたらこの位置で撃つ。背中の判定はアマイのだ。ウェーブとボムを当てる。


ボスが上に移動した。ということは上で停滞する。そこで空間の広い下へ行くのだ。


ここで弾を8回よける。6、7回目から上へ行く用意を。


そして再び尾ビレを攻撃。今度は下へ動くぞ。

弾をよけるときは、右上（右下）から後（左）に下がってよけ、再び右上にいって…とやればよけやすい（ボスに真上に弾を撃たせる）。

〈尾ビレが取れたら〉

あとは正面からバリバリ撃ち込む。口を伸ばしてきたら、その戻りについていくようにして撃ち込もう。胸ビレと腹ビレを取るのも忘れないように。

一定ダメージで中央にきてこの3ウェイモードになるが、このときまでにしっかり撃ち込んでおけば、口を伸ばすと同時ぐらいには倒せる。だが撃ち込み方が難しく、アドリブが入る可能性がある。基本的には下に口を誘導し、上に動いて3ウェイの間に入る。

とにかく尾ビレを取るまでは余計なところにダメージを与えないことが大切だ。


口の戻りについていく感じでつぶの混じる前にたっぷり撃ち込んでおこう。

ZONE V'

セムシクルアンコウをしっかり撃つのが意外に難しい。

まず赤キンズを右上で倒して赤勲章を右上に出す。と同時に下がって1機目のアンコウを上半分のショットで素早く破壊。

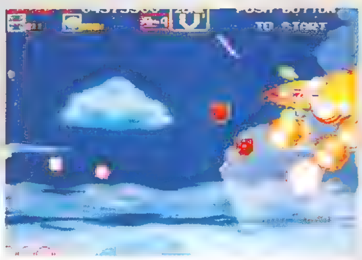
そこでショットを撃ちやめ、2機目のアンコウを真上から下の白玉とボムで速攻破壊。

3機目も同様にして右上で青キンズを同じように撃つ。

残った4機目をゆっくり撃つ。キンズは手連で撃ち、また


まずここで、手連でキンズを撃つ。


そして下へ行き、上半分のショットで一機目を破壊。


2、3機目は真上にぴったりくっついて速攻破壊。


4匹目はこのキンズの後にゆっくり倒そう。

たセムシクルアンコウを撃つとき以外はショットボタンを押さないということが大事。

タコはレバー回しで画面下へ追いやってしまおう（キャプチャーコントロールコマンドはP.58参照）。

ストームコーサー

はりつきパターンで以上。寸止めしておいて、火炎砲台


タコはレバー回しで画面外へ追いやってしまえ。

時に右下で待機し、画面奥へ行く前に倒せばテレポート砲台で少しだけ稼げる。

以上のことを完璧にやってのければ、銀勲章なしで1172万くらい出る。もちろん編隊を一匹ももらさず、アームは一枚も削らず、という仮定での点効率なので、実際に白なしで1170万以上出すのはかなり難しい。だが少しでも理論上点効率に近づくよう日々努力するのは大切だ。そして、あとは運を紡いでくだけさ。


一応これで稼ぐこともできるが、わずか500～600点。やる？

ポッドの誘導がすべて

下コース Zルート

U ▶ Z

下V'プレイヤーの寄り道コース、Z。
1ゾーンの違いだが
覚えることは山ほどあるぞ。

担当：C・LAN

このルートはV'コースの派生コースで、当のZゾーンを除けばすべてV'と同じゾーンの選び方をする。Zゾーンには白勲章が2つ出るため（V'は0）、Uゾーンをクリアした時点でスコアが低かったらZに切り換えるようにしてもいい。実際、専門のクラゲ職人というのは少なく、V'と併せてZもやっているというプレイヤーが多い。ただしより高いスコアを狙うならば、Jゾーンから赤勲章をすべて取っていき、OゾーンでV'への道を捨てなければならない。

ZONE A~U

V'コースと同じでもいいが、Zのボスは最強状態で倒すことができる。より妥協なきプレイをするならば、Jのラストから赤勲章をすべて取っていく。これにより、総計で3万点高くなるが、キャプチャーとボス戦のやり方が変わってくる（難しくなる）のでタコを取るまで白玉で進んでも可。変わるのはJからだ。

〈ZONE J〉

ラストの赤を取ることで、ボスと緑ウェーブの3連で闘うことになる。3回目の触手モードまでに上の触手が壊せないと通常は自爆待ちになる。4回目まで長びいてしまったら、体当たりしてアームを削って無理矢理倒す。

〈ZONE O〉

ボス戦が若干変わる。白玉付きならばヤズカが出るまで第一形態で稼げたが、最強のときは少し早めに切り上げなければならない。このタイミングは曲で判断する。曲が3ループしたぐらいに吹っ飛ばすようにしよう。稼ぎ中にも意識して少し撃ち込んでおくといい。

〈ZONE U〉

何といっても難しいのはコブダイを捕獲することだ。コツとしては、ウェーブの下端とボムをボールに当てるようにする感じだ。白玉付きよりも少し上よりの位置関係をキープするように心掛けるといい。口で言うのは簡単だが、実際は何度も失敗して体得してもらうしかないと思う。

ボスのカガミダイはなぜか白玉付きより楽。ウェーブに耐性がないのか、早く倒せる。しかも後ろに吹っ飛び放しで前に出てこないことが多い。

ZONE Z

いきなりタコが出現するので、Uゾーンをクリアしたら一番下で待つ。このとき前から波状のマーロックスがくるので、普通にタコを撃ちにいこうとすると弾をパラパラ撃たれてうっとおしい。

ここは、最前列、つまり右下近くまで出て、タイミングよく左上（緩やかに）へ上がって弾を流しつつはりつきにいこう。

白玉付きならばこの後普通に撃てばいいのだが、問題は最強で来たときだ。

まず1回目の撃ち込み。これは白玉付きに近い感覚でよい。

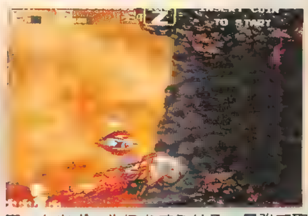
そして2回目。このとき上に誘導しつつ、小さく時計回りに回ってアームをボールにかすらせる。できるだけ迅速に行うことを心掛ける。この「アームアタック」なくしてはボールを外すことは不可能に近い（レーザーが来れば別だが）。自信がなければ3回目にもアームアタックをすればほぼ大丈夫なはずだ。もちろん2、3回目もきちんと撃ち込むこと。



弾をうまく誘導し、まず1回目のはりつき。



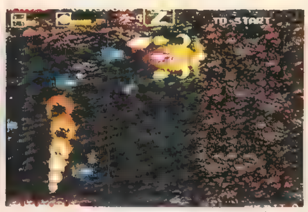
誘導をしつつ…



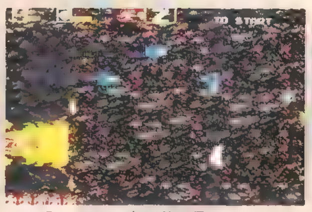
アームをボールにかすらせる。最強で取るためには必要。

アームアタックをする上で最も重要なのが、"ボールだけにアームをかすらせる"ということだ。本体が白く光ってしまっては失敗である。十分注意しよう。必然的にUボスはアームをつけたままクリアすることが必須条件になる。

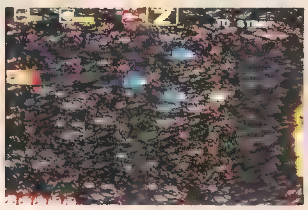
タコをキャプチャーしたらレバー回しで画面外へ。そしてこのゾーン最大の強敵・ジーザスM-10地帯へ突入。ここはこうすれば必ず全滅できるという方法はない。上下に動きながら撃つだけだ。しかも少しでも無理をしようとすると簡単にくらってしまう。さらにボス戦でサギ㋩がくると必ずくらってしまう攻撃があるため、できるだけアームを多く持っていきたい…。ここは慎重に、かつ大胆にいくべし（結局アドリブって噂も…）。



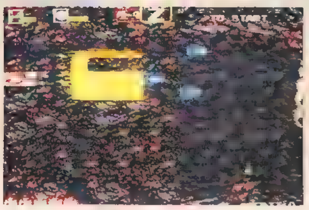
シイカワ地帯の抜け方。まず壁の中のクローラー（丸砲台）を倒しておく。



下の2匹とその奥の敵を倒し、



ここに入る。ショットはまだ撃たない。



道ができたら撃ってOK。

なお、上から来るノウコマスターはキャラオーバーで出現しないことがあるが、タコを画面外へ出してしまえばまず大丈夫だ。

この面で何箇所か出てくるアンカーは、4方向にチェーンを伸ばす。チェーンを3本壊して本体を壊せば1000×3+3000=6000点入る。出現したらチェーンを伸ばすのを待ち、2～3本チェーンを壊してから本体を破壊するよう心掛けよう。

中盤の穴掘り機シイワカ地帯は写真のように動くといい。ほかにも全滅できるパターンはいくつかある。

キュリアスシャンデリア

完全パターンにできるボス。問題となるのは第2形態のポッド攻撃。ここさえうまく対処できれば100万点はいただきだ。

まずは中央での灰色ポッド弾、写真の位置で撃とう。目安としては、自機のケツをボンバー表示の4つめと5つめの間に合わせるぐらい。



まずはここで灰色弾を耐える。自機のケツを5コ目のボンバーに合わせる。

続いてマーキングショット。ボスの左右、上の開いている空間をフルに使って動く。左下スタートで1回目で右下まで、2回目は逆に戻り、3回目は1回目と同じ動き。実はこの攻撃がサギで、動いているからといって確実によけ切れるわけではない。ひどいときには先回りされてアームを3枚ぐらいはがされることがある。ここは運絡みなので覚悟しておいてほしい。

マーキングを3回よけたら急いで左下へ。次の灰色弾の安地になっている。

そして再びマーキングがきて、アイレーザー。アイレーザーは少し前にいた位置を狙うので少しずつ動けばよい。これも3回。

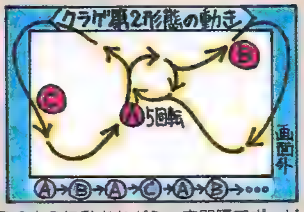
次は右にいってピンクの誘導ポッド弾を出す。目のラインの安地に入る。

さて、この間撃ち込みはどうするのか？　最強ショットは㊥付きだと一塊になって出る。この塊を1とする。

アイレーザーやマーキングショットをよけるときに細めに撃って何回当てたかを数えておき、ピンク弾のときに撃ち込んで、ウェーブの塊をこのときに合計25回くらい当てる（もちろんこの前までに下の10枚の外れ箇所は壊す）。

なぜこんなまどろっこしいことをするのかというと、第2形態になるギリギリのダメージを与えるためだ。ポッドをよけつつ撃ち込んでいるときにもある程度は目玉に攻撃してしまう。第1形態で思いっ切り撃ち込んでしまうと第2形態にダメージが継続されることがあり、ポッドをすべて破壊する前に第3形態へ移行してポッドが自爆してしまうことが多い。

さて問題の第2形態だが、



このように動きながら一定間隔でポッドを伸ばす。


このときまでに合計25発ほど当てる。目が閉じたら第二形態だ。



ショットを押すと塊って出る。これを1発と考えて…。

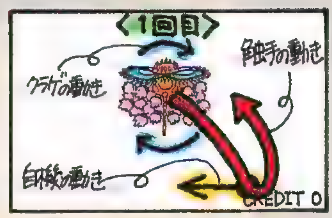
まずボスの大まかな動きを確認してほしい。

ポッド攻撃のよけ方は完全にパターンとして覚えてしまおう。基本的にはあまり撃ち込まないようにする。10回目がクセ者で、どう動いてもバラけてしまう（ことが多い）ので、10回目はバラけ覚悟。

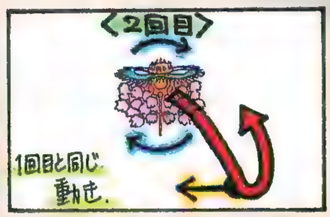
11回目だけアドリブでよけ、その後ボスは右のほうへ行くために、13回目は左端にはポッドが届きにくい。12回目あたりからショット全快で撃ち込む。14回目と同時にボスは回転を始めるが、この回転中はいくらダメージを与えても目玉を閉じない。残りのポッドも数少ないので回転中に破壊できる。第1→第2形態とは逆に、第3形態になったときに残り耐久力をできるだけ少なくするために回転のときに一気にダメージを与えるのだ。

撃ち込みがいいと、第3形態はアイレーザーシャワーから始まり、少し撃てばボスは死亡だ。

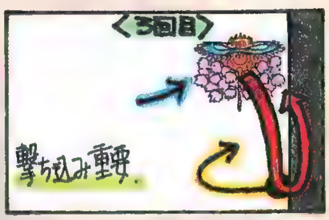
このボスは撃ち込み加減とポッドの誘導、この2点に尽きる。まずはパターン通りにやってみてほしい。やり込むにつれ、とてもここでは書き切れない微妙なことがいろいろとわかってくるはずだ。



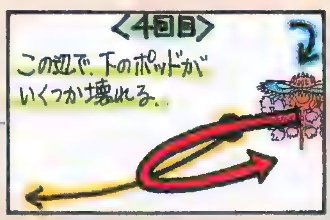
「CREDIT」に少しかぶるくらいからスタート。



もう1回同じ動き。



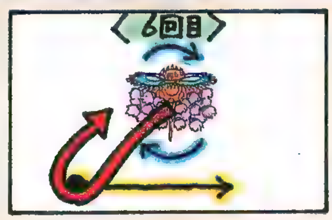
右下から引いて撃ち込む。そのまま下にはりついて…。



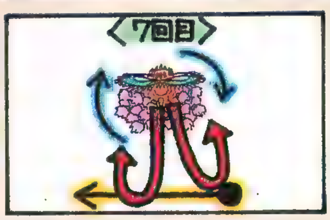
下がりつつ撃つ。ここで数本ポッドが取れる。



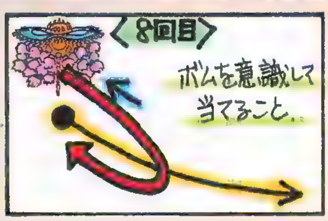
このときはショットをあまり撃たない。目玉の正面だからだ。



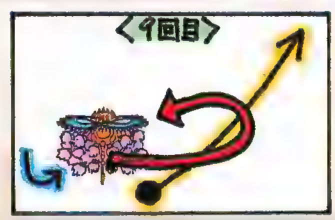
思いっ切り前に出て…。



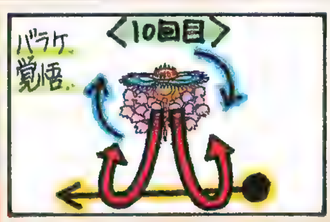
今度は下がる。6、7回目はバラけやすいので動き重視。



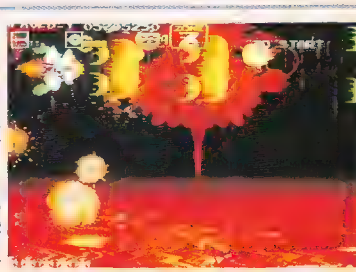
マルチボムを当てつつ逃げる。



8回目とほぼ同様。



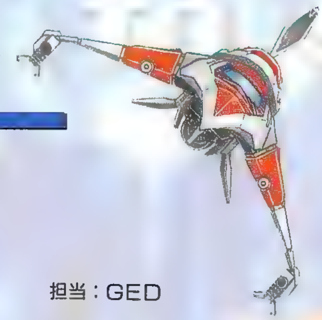
ここはバラけ確率超高。11回目をしのげば12、13回目はよけやすい。ここまでくれば勝ち。


この回転中（14回目くらい）に一気に撃ち込んで次の形態をやわらかくする。超重要。

1200万後半に入ってからが本番だ!

中コース・Vルート

L ▶ Q ▶ V



最強状態でのキャプチャーやカガミダイの稼ぎ。覚えることはたくさんあるぞ。

担当：GED

ゾーンL

このゾーンで差がでるのは、アーチャー（隕石）とアームのボーナスくらいで、あとは中ボスに食われないようにするだけだ。

中ボスのバルディエホシノエソをキャプチャーした後は、アーチャーやバルシーといった、前方から出現する敵しかいないので、中ボスを後ろへ飛ばしまくれば点を食われずにすむ。

ヒラメ&カレイ

第一段階では、形態変化ギリギリまでボスの射出するバルシーユニットで稼ぐ。3回目の通常弾ばらまき&ホーミングミサイルのあとになると時間切れで第二形態になってしまうので、バルシーユニット2連続モードから最後の通常弾ばらまきの間に第二形態になるように撃ち込むのだ。

第二形態では、ボスが射出する子ガレイで稼ぐ。子ガレイは口の少し下から出てくるので、口にショットを当てないようにして力レイだけを狙うようにすること。この方法で戦っていれば尾ビレも自然と破壊できる。



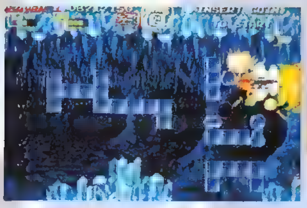
口に当てないように子ガレイを撃とう。

ゾーンQ

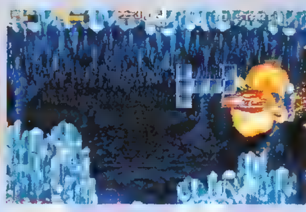
中ボスは、壁のあるほうに誘導して（こいつのばらまき弾は地形を貫通しない）、自分はしっかゐウェーブでザコを倒そう。

ワザヤミ地帯は、ザコキャラ（空中）が出てこないのをいいことに画面の右端へいく。それには目もくれずに速攻で1UPアイテムを出したら、ワザヤミ地帯を抜けて上へいき、ザコを処理した後にゆっくり1UPを回収する。

この後からボス前までのシーンは、難易度こそ低いものの、ラワガス（5千点）×7やマヤリーク（8千点）×12など、高得点となるものが多い。特にラスワガは壊し方が特殊なため、効率よく撃っていかないとすぐに後ろに押されて撃ちきれなくなってしまうぞ。



右端ですべて処理しないとザコ編隊をのがしてしまうぞ。



砲台の死角、つまりワザヤミの真ん中を通って撃つのだ。



ラワガスは止まっているヤツにボムを当てて壊す。

カガミダイ

コイツは、SやUゾーンのカガミダイと基本的には同じ（カッターの軌距は若干違う）なのだが、地形がジャマで下から尾ビレを撃つことができない。

ピンク色のわん曲レーザーのときは、頭の上、背ビレすれすれのところで尾ビレに撃ち込まなくてはならない。わん曲レーザーの後に、上下どっちに動き出すか把握しておこう。上に来るときはギリギリのスペースしかないので慎重に。このボスはかなり辛い戦いになるぞ。



こんな所で尾ビレに撃ち込まなくてはならない。

フウセンウナギ

このボスは、当然のことながら尻尾と腹のパーツろ壊すこと。第一形態のほうが尼尾を壊しやすいのだが第二、第三になるとつれ、点効率が良くなってくる。第三形態のウロコ虫やレーザー乱射砲台で稼ごう。



ウロコ虫は3匹1セットで計2万4千点。

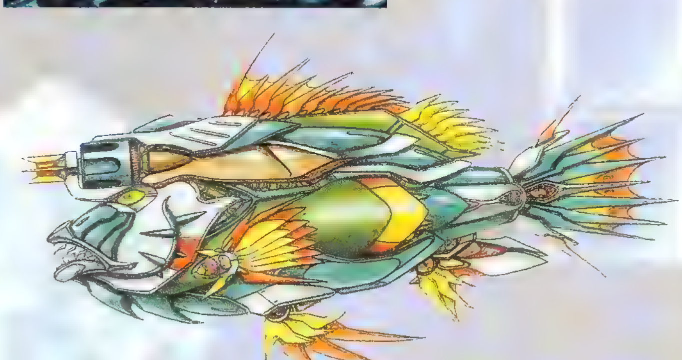
どういうパワーアップで進む!?

まあ、ラスボスのウナギはショット全開のフルパワーで問題ない。Vゾーンまで最高段階の1つ前でおさえて進み、Vゾーンのタコを取ったら最高にする方法がメジャーだが、ハイスコアを狙うとなるとQゾーンのカガミダイの前からすでに最高段階にすることが必要。

Vのタコは練習次第でいけるが、Qのコブダイはかなりキツイ、1300万点への道は険しいぞ。

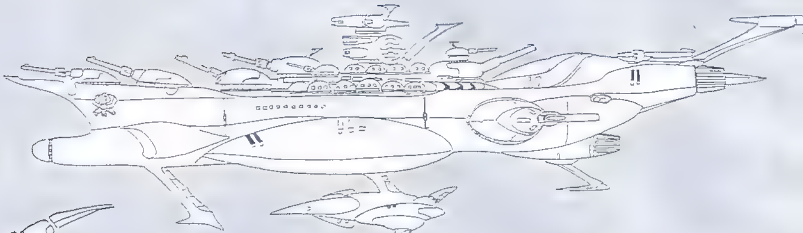


最高段階でのキャプチャーは難しいぞ。

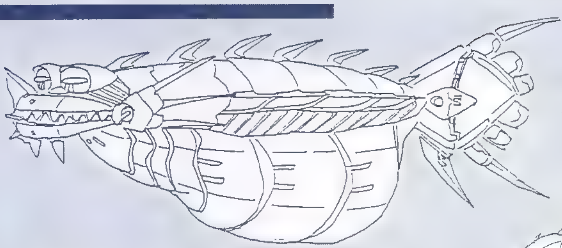


PROTOTYPE

未使用ボスキャラ
初公開!!



画面後ろよりいきなりやってくる
巨大戦艦.
トライガウクには まったりとちんぼつする.
宇宙戦艦 トヤマ

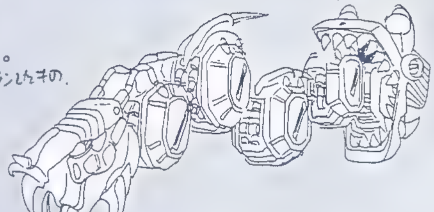


ドモスキン
深海魚「キホスモドン」型
巨大戦艦.
体内に「ドリオーサムII」を
格納している.
生息地 水星.

ドリオーサムII



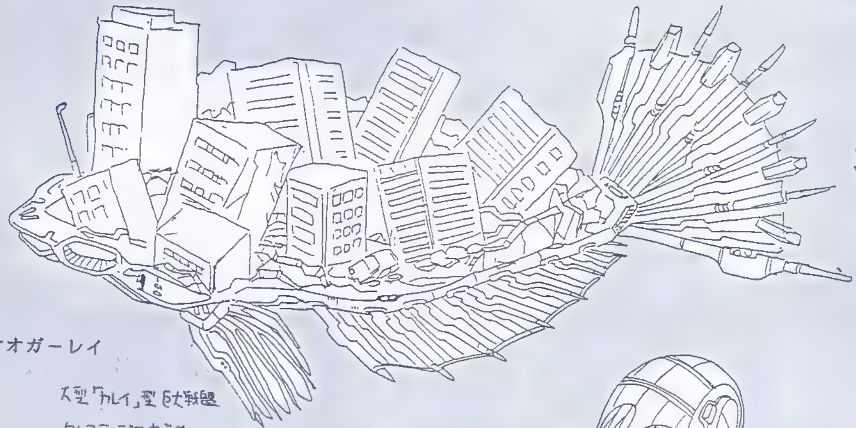
ドモスキンの体内に格納されている。
「II」で ボスキャラだったものの量産低コストダウンしたもの.



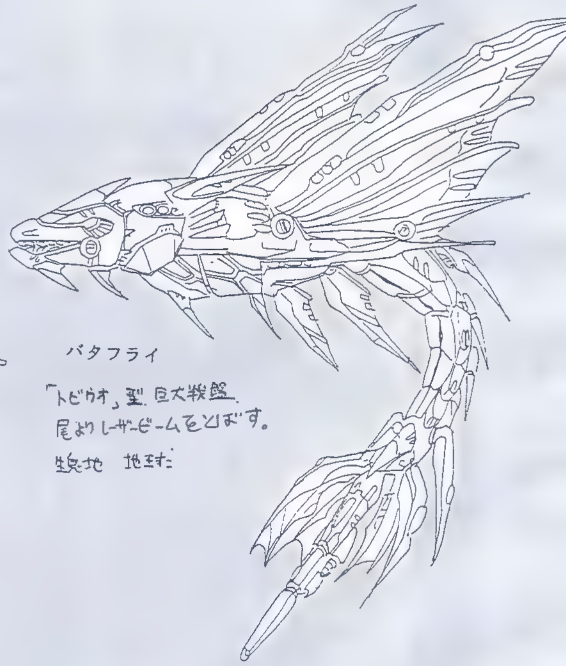


トヤマ・デビル

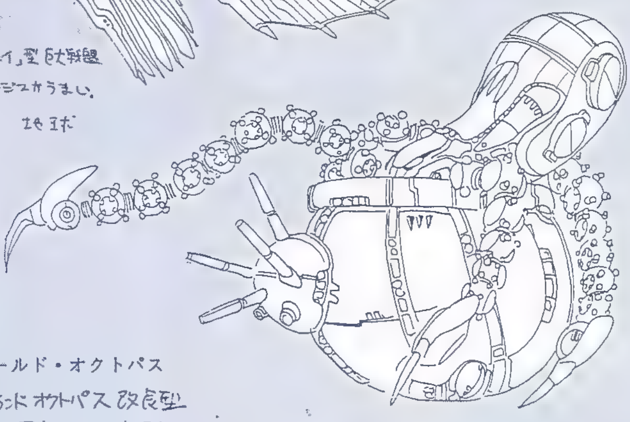
宇宙戦艦トヤマは,
敵をあざむくための単なるカムフラージュ.
この イカ型戦艦こそ 本当の姿なのだ!
長いうでと両耳のレーザー砲が武器.



オオガーレイ
大型「カレイ」型巨大戦艦
カムフラージュがうまい。
生息地. 地球



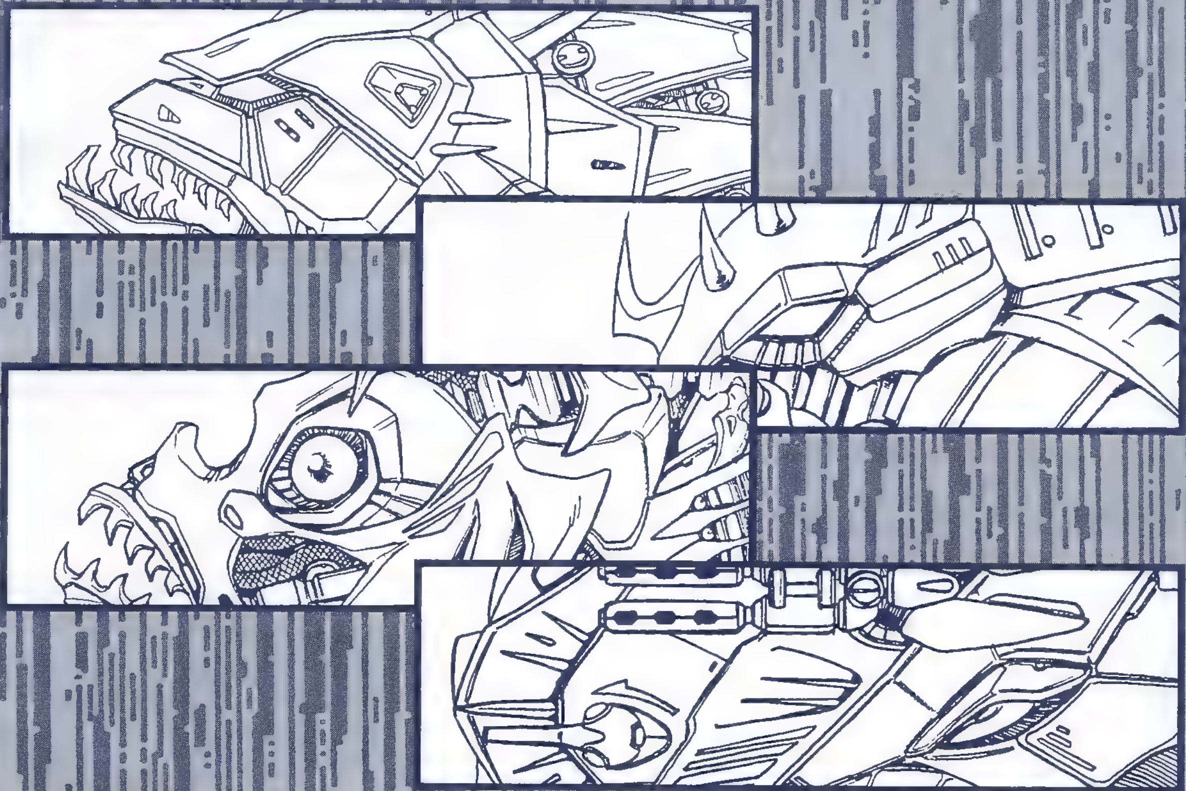
バタフライ
「トビウオ」型 巨大戦艦.
尾よりレーザービームをとばす。
生息地 地球



シールド・オクトパス
グランド オクトパス 改良型
「II」の反省より ヌンチャク型「シールド」
に 身を まとっている。
生息地 金星

モノクロの線画だけしか残っていない未使用ボス。各ボスのデータ部分の生息地、という項目に太陽系の惑星の名前が入っている所に注目。最初のころの設定では太陽系がステージだったのだろうか？
　おそらく比較的初期の設定と見え、なかなか新鮮なのが多い…………トヤマ（血涙）。

DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP



敵巨大戦艦を破壊せよ

基礎攻略
ボス編

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーンA BOSS

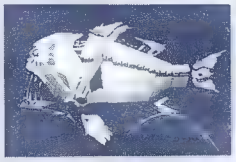
ゴールデン オーガ

GOLDEN OGRE

コード・ネーム：オニキンメ

●担当　Ace

畏敬の念を持ってオニキンXと崇めよう。



①モノリス弾ばらまき
②口からビーム
③尾鰭で風起こし
④通常弾ばらまき
①に戻る

最初に尻尾叩きがきて、その後このループが続く。なお、ヤズカ（永パ防止キャラ）は9巡目のモノリスばらまきから、自爆は11巡目の風起こし時だ。覚えておこう。

●モノリス弾ばらまきモード

稼ぐ人は後方で上下に往復しながら、レーザーをムラなく撃つようにしよう。1回で1500点が目安だ。

稼がない人は口の真正面で撃ち続けよう。

●ビームモード

モノリスの次はこれ。ピンクの迸りが見えたら上か下に逃げよう。直撃したら死ぬぞ。

なお、連付きなら口にずっと張り付いているだけで、このモードの前に倒せるぞ。

●風起こしモード

風で後ろに飛ばされる。別になんてことはないので、撃ち込むチャンスだ。

●通常弾ばらまきモード

一番厄介だろう。正面で撃ちつつ避けてもいいが、右上から徐々に誘導しながら避けると楽。右下からも可能。



ゆっくり誘導していこう。

そして腹からの青いビーム。これはランクの上げ方によって、何巡目に撃ってくるかが変わる。通常は5（連付き）～10（連無）巡目のあたりだろうが、敵をあまり倒さずいけば全く撃ってこないし、究極的にランクを上げていけば3巡目にして撃ってくる。

あとは最初に戻ってモノリス弾からだ。丁寧に戦ってアームを剥かれたりなどないようになろう。

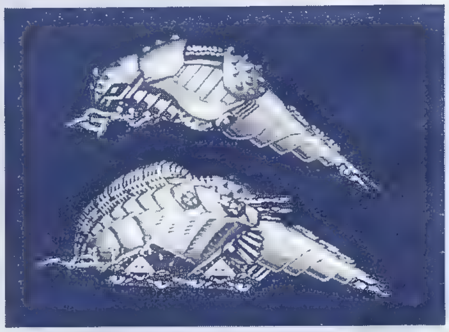
ゾーンB BOSS

アンシェント ドーザー

ANCIENT DOZER

コードネーム：カブトガニ

●担当：石井ぜんじ



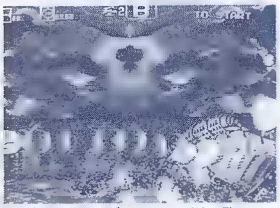
貫通系の武器で砲台を壊せ！

カブトガニは、ダメージによって2つの形態に分かれる性質を持っている。だが、他のボスと比べてもさほど難しいボスではない。ただし、パワーUPしていないでミサイルで来てしまうと難しい。完全装備で来ることが大切だ。

第一形態

注意するのは背中に存在する2つの砲台。ミサイルで来ると、装甲が邪魔になり壊すことができない。とにかくレーザー以上で来ること。

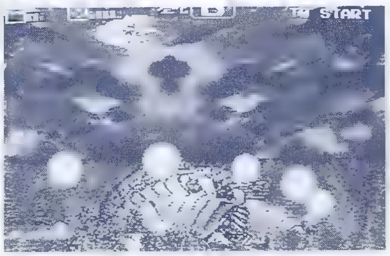
スタート直後は、そのレーザー砲台をとにかく狙って撃とう。接近してきたとき、上にレーザーを撃たれるとかわし辛い。近づかれる前に破壊すること。レーザーは正面に撃たせ、少しずらしてウェーブを撃ちこむ。アイテムを全部取っていればウェーブの最弱になっているはず。ついでに、上部のハッチも壊しておこう。



まずはウェーブで、レーザー砲台を破壊しよう。

連射が甘いと、カブトガニは奥に移動し、白いフワフワとした弾を撃つ。見た目が大きく、当たり判定もそこそこ大きい。無理に弾の間に入ってかわそうとすると、くらってしまいやすい。

ここは、弾をひきつけずに時計回りに大きく回ってよけよう。早めに動いてもあまり追いつめられることはない。



奥にカブトガニが行くと、白い大きな弾を連射してくる。

第二形態

一定以上ダメージを与えると、カブトガニは左のほうへ突進してくる。そして、右へ下がりながら装甲が変化し、空中に浮くようになる。

ここまでに砲台を壊しておかないと、点数を損することになる。また、形態変化すると足が3本生えて、破壊可能個所となる。狙って壊そう。

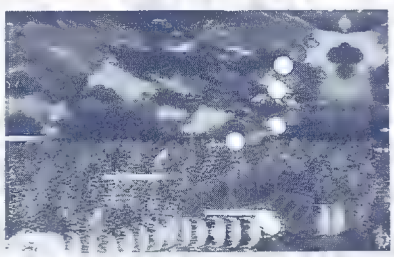
形態変化時はダメージを受けつけないようだ。変化時の突進は前方へ回りこんでかわそう。ボスの動きによって、上か下か、どちらかから回りこむ。下を通る時は、尾にぶつからないように注意しよう。



尾の部分の当たり判定は大きい。ぶつからないよう注意しよう。

完全に宙に浮くと、正面にレーザー攻撃と壊せる誘導弾を出してくる。注意するのはレーザーの攻撃だ。連射装置があれば、レーザーより下の位置にいて、ウェーブを連射していればよい。上へ切り返さずとも、たいていの場合は大丈夫。

連射が遅い場合は、基本的に下へ逃げつつ撃つのは同じだが、下に追いつめられないように注意しよう。危険を感じたら、レーザーの切れ目に早めに上へ切り返したほうがよい。無理せず、弾よけ中心に戦おう。



基本的には下でレーザーをよける。長引いたら上へ切り返そう。

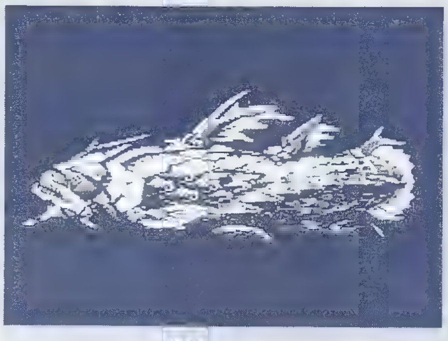
ゾーンC BOSS

キング・フォスル

KING FOSSIL

コードネーム：シーラカンス

●担当：松っちゃん

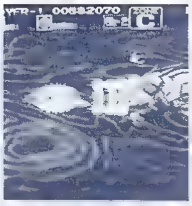


ダライアスから数段パワーUPして再登場

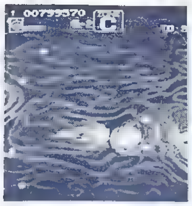
シーラカンスはダライアスに出たボスなので、ボス出現前に浮遊機雷が出るぞ。この浮遊機雷は、撃つとどんどん分裂するが、ある一定以上まででしか増えない。それ以降にダメージを与えれば破壊できるのでバリバリ撃とう。

連装付き前提 秒殺パターン

ボスが出現したら、頭の正面のラインでホーミングを撃つ。そして、次にボスが6WAYを撃ってきたら口に近づく。これでボスはドカン。



頭の正面あたりでホーミングを撃つ。



ボスが口を開けたら前に出て撃ち込め！

ただし、これはショット形態が小ウェーブ+白玉であることと連射付き（連射のかなり早い人なら連なしでもOK）であることが前提だ。

じっくり攻めよう 第1形態

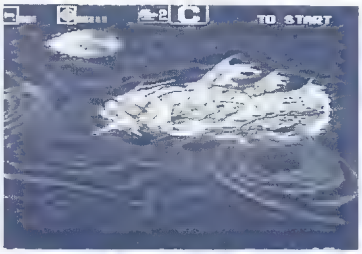
連なし、あるいはショット形態に白玉がないときのパターンを見ていこう。

ボスが出現したら、ボスの正面付近でホーミングを撃つ。ボスが後ろに下がったら6WAY弾を撃つ合図なので、ボスの上か下に入ろう。

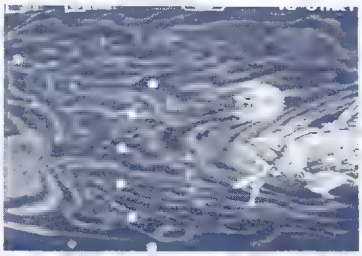
ボスが6WAYを撃ち終ったら、口の中の砲台が少し引っ込む。この砲台が引っ込んだのを確認したら、口の正面に入って撃ち込もう。

ある程度撃ち込んだら、画面右下スミに移動する。これは、ボスからはがれるウロコを右下に誘導するためだ。ウロコが右下に向かって飛んできたら、逆コの字形に大きく動いてウロコをかわそう。

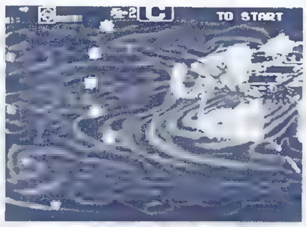
この動きをボスのウロコがすべてはがれるまで繰り返す。



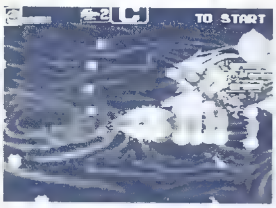
ボスが後ろに下がり始めたら、



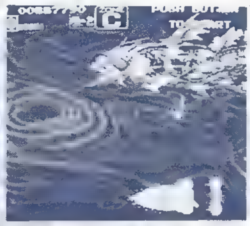
上か下に入ること。6WAYの間に入ってはダメだ。



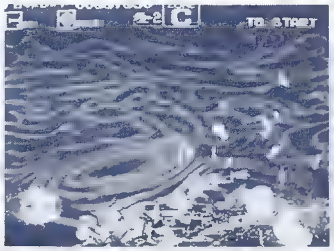
この砲台が、



引っ込んだらチャンス。この細かい違いが分かるかな。



ウロコは右下に誘導して、



画面を大きく使って上に逃げる。

ボスのすべてのウロコがはがれたならば、第2形態になった証拠だ。

基本は同じ 第2形態

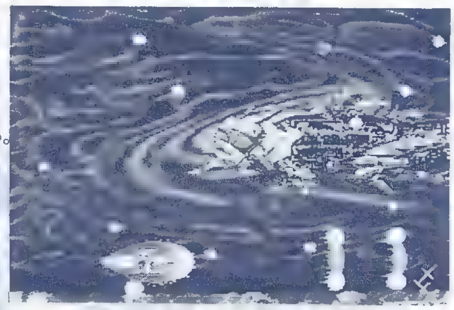
ボスの基本的な動き、対処法ともに第1形態とほぼ同じ。ただし、魚雷には撃ち負けないように注意したい。

16WAYの炸裂弾を撃っているときは、必ずボスより下にいること。ボスの上にいては、炸裂弾をよけることはできないぞ。

ボスの動きが止まったら、口から6WAY→5WAYの順に弾を撃ってくる（6WAY→5WAYは5セット）。

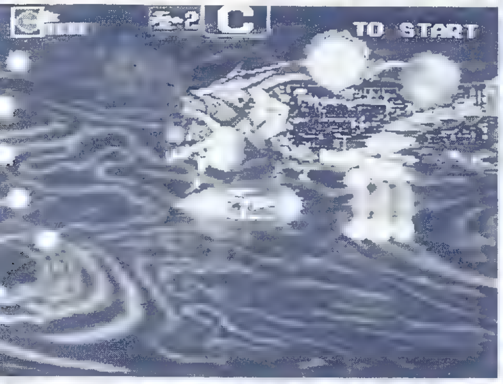
このときは第1形態と同じく、ボスの上か下に入ってしまうこと。ボスの真下だと魚雷を撃たないといけないので下に入るときは、大きく下によけよう。

はずれパーツは、背中に2枚、腹に3枚と計5枚のヒレ。これは、より高い得点を狙う人のみ破壊しよう。このヒレを破壊してもボスの強さなどに何の影響も及ぼさないぞ。



ボスの下で炸裂弾をかわすこと。

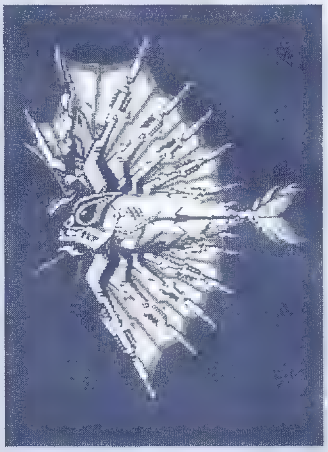
ウェーブがヒレを通ると攻撃力が落ちて魚雷に押されてしまう。



'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'
敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーンD.F.BOSS
フォールディング ファン
FOLDING FAN

コードネーム：オウギベンテンウオ
●担当：C・LAN

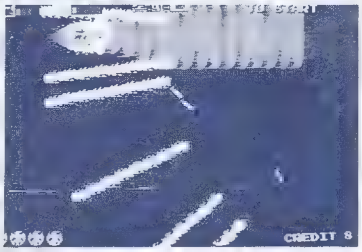

弱点は2箇所、口と尻尾だ!!

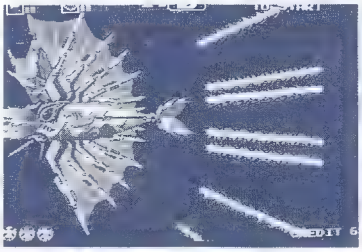
弱ボスだがミサイル、レーザーは御法度!

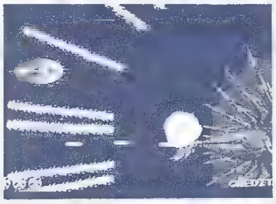
● このボスは、DにしろFにしろ、ウェーブで来ることが大事。それさえわかっていれば楽なボスだが、レーザーやミサイルで来るとてつもない強さになる。ウェーブで戦う。まずこれが絶対条件だ。

ZONE D

● このボスのダメージの受け方は少し変わっていて、一定ダメージで後方へはじけ飛ぶ。これが1ダメージで、大体8ダメージ与えると倒すことができる。
攻撃パターンを順に見ていくと……
①口からの4方向弾＋分裂弾
②体からの10方向弾（①へ）
これが第1のループ。①の分裂弾は、破壊するとピンクの3ウェイレーザーになる。顔の正面をキープしつつ分裂弾を優先して撃とう。時間をかけ過ぎると②だが、大抵はこれが来る前にはじいて次の形態になるはずだ。
②はこの後も来る攻撃で、自機に当たらないように撃つもの。とはいえ②になることはまずないだろう。次の形態は、
③画面左でのオウギレーザー
④画面右でのオウギレーザー
⑤②と同じ
⑥①と同じ（⑤へ）
この形態はいくらはじいても③と④は必ず来る。
まずは撃ちつつ下がる。このとき1回でもはじけば、画面左端が安地になる。レーザーを撃ったらターンするときに当たるので上下に回避。ターンすると④が来るが、右端へ行くまでは尻尾に近づいてボケを集中して当ててはじきまくる。右端で止まったらボスの尻尾の正面にいればレーザーには当たらない。はじき方によってボスが上のほうへ行ってしまったときは、正面に近い2本と、その外側の場所（Ⓐとする）に入ろう。レーザーの撃ち方は完全に決まっているので何回かやれば覚えられるハズだ。⑤、⑥はまず来ない（1回でもはじけばOK）。続く形態は、
⑦②と同じ
⑧尾ビレからのレーザー＋④（⑦へ）
のが遅れると⑨が来てしまうが。尾ビレレーザーは正面近くにしか撃てないのでさきほどのⒶで絶える。
連射があれば、①→③→④→⑦→⑧しかこない（⑦か⑧で倒せる）。

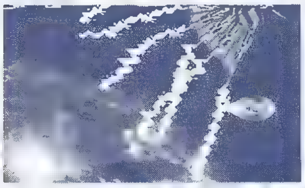

右端のは正面にいればOKだ。


左端で撃つレーザーはこの位置で耐える。接近中にはじかないと体当たりされる。

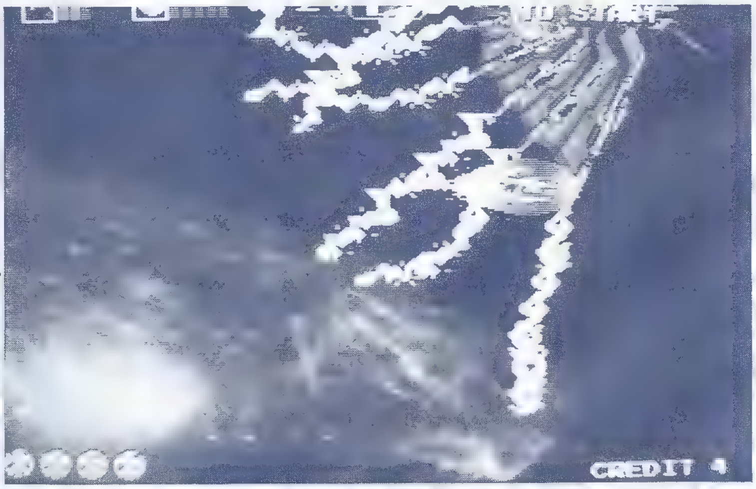

これがⒶの位置。④に対して使ってもいい。

ZONE F

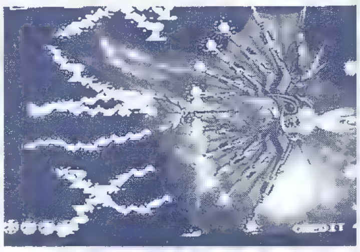
● Dゾーンのオウギベンテンウオと異なるのはオウギレーザー。予測できないグニャグニャレーザーで、Dと違い③、④はそれぞれ2発ずつ来る。
ここで問題となるのは④だ。正面が安地にはならないのだ。ここはボスが大きく開くヒレの上か下へ行って耐えよう。はじき過ぎて右端へ行ってしまったときは、一番下（上）と、その上（下）の棘（レーザーを撃つ場所）の間に入る。


Fのオウギレーザーは撃ち方がメチャクチャなのでここで待つ。2回撃つぞ。

⑤はDの分裂弾の代わりに紫色のホーミングレーザーが1本ずつ飛んでくる。10方向弾の間ではなく、そこから少しズレた位置で待って、レーザーを引きつけてスッと入るようにしよう。他の部分は第2形態までDと同じだ。第3形態は大きく異なる。
⑦①＋②。これが5セット
⑧Dからの4方向弾＋オウギレーザー乱射（⑦へ）
⑦は何せ①＋②が5セットもあるので⑧になることはないだろうが、⑧は驚愕モノ。ボスが振り向いたら急いで④に対する安地へ行く。オウギレーザーを約10連発してくる。



右にはじき過ぎたらここに入ってもいい。これがイヤならボスが右へ行くときに撃ち過ぎないこと。


これが噂のレーザー乱射。こんな安地はお勧めできん。マネしないよーに。

このボスがウェーブ以外だと辛くなるのは、尻尾になかなか撃ち込めない（口は開きっ放しじゃないし）のが大きい。一度腕試しにミサイルやレーザーで来てみるのも面白いかも。

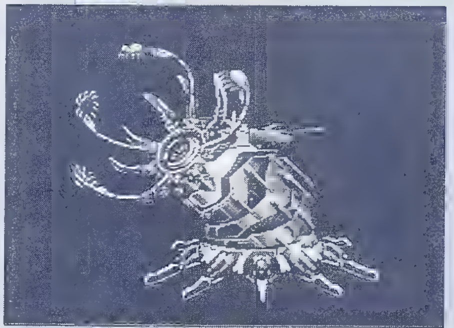
ゾーンE BOSS

エレクトリックファン

ELECTRIC FAN

コードネーム：イソギンチャク

●担当：松っちゃん



リズミカルな腔腸(コウチョウ)動物。

できれば、ウェーブ大＋白玉のショット形態で戦おう。このショット形態ならば、例の如く秒殺できるためだ。それでは、連付きと連なしを分けてボスの攻略をしていこう。

●連射装置必要 速攻パターン

ダライアスに出てきたボスなので機雷がボス出現前に出る。ボスが出る前に、さっさと全滅させておこう。

まず、最初にボスがしてくる攻撃は、口からクマノミをはきつつ、触手の先から通常弾のばらまき。

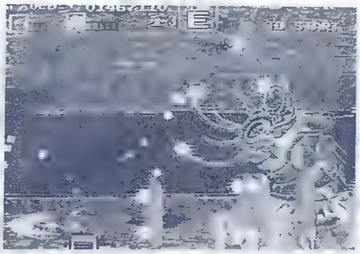
この攻撃は、画面一番上でボスが弾を撃ってくるのを待ち、ゆっくり下に移動しながらかわすといい。弾に広い間があったならば、間を抜けて上に切り返そう。

次は、吸い込み攻撃。レバーを左上に入れておけば大丈夫だ。このときに、弱点の口に多少撃ち込んでおこう。

このあとは、上を向いてから青い弾を出す。このときは、一番右端のラインが安地。ただし、触手が残っているときは触られてダメージを受けることがある。また、ダメージをボスに与えすぎるとボスが緑色になって、青弾のかわりに緑弾を撃ってくるぞ。この緑弾は、画面左上スミが安地。どちらの攻撃がくるか、早めに判断して動こう。



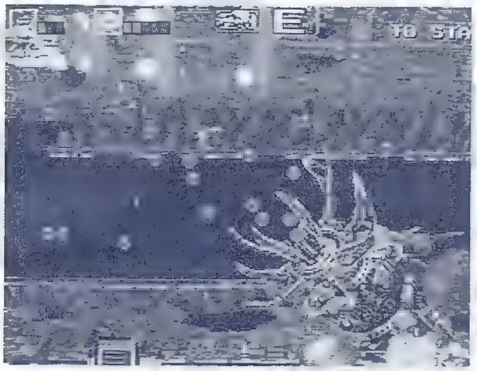
上で待って、



ゆっくり下に移動して弾をかわそう。



青弾は、右ハジが安地。



緑弾は、左上が安地。

青（緑）弾のあとは、前ジャンプ→下がりながらクマノミ。クマノミを出しているときがチャンスなので、一気にはりついて破壊してしまおう。

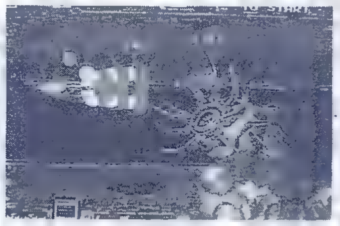


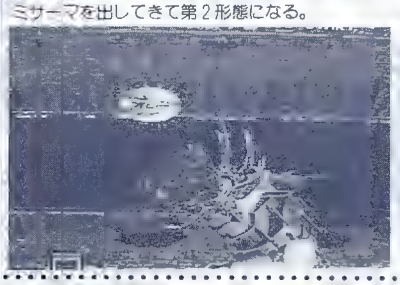
●はりつけー。

●正攻法 第1形態

エレクトリックファンは、他のボスと違いダメージを与えることによって形態は変わらない。なんと、はずれ個所の足を3本取ることによって形態が変わるのだ。ちなみに、足は全部で7本。

足を壊すと、



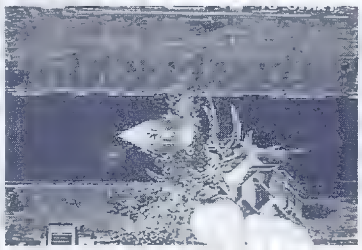


ミサーマを出してきて第2形態になる。

第1形態のよけパターンは、連付きパターン通りでいい。攻撃パターンを覚えてしまえば、楽な攻撃しかしてこない。

●やっぱり基本は同じ 第2形態

第2形態になると、初め必ず赤いアメーバのミサーマを口から出してくる。このミサーマは、自機のショットを完全に吸い込んでしまう。でも、**自機の体当たりで倒すことができる**のだ。ミサーマを出したら、口の前に移動してバラける前に全滅させておこう。



自機で体当たりだ。

このあとの攻撃は、どれも見たようなものばかり。どの攻撃がどの順にくるかしっかり覚えて対応しよう。

●イソギンチャク攻撃パターン

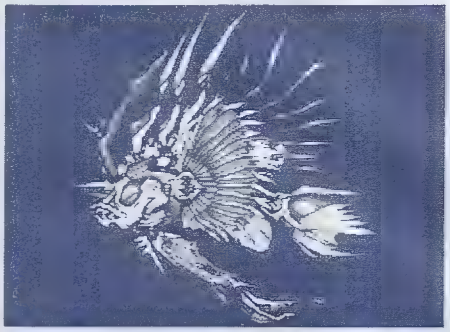
第1形態	後ろに下がりながらクマノミ 触手の先から通常弾 （触手を取ったらホーミング弾） 吸いこみ攻撃 上を向いて口から青（緑）弾 前（画面左）ジャンプ →（最初に戻る）
第2形態	口からミサーマ 吸いこみ攻撃 口からクマノミ 吸いこみ攻撃＋ホーミング弾 上を向いて口から青（緑）弾＋ホーミング弾 →（最初に戻る）

ゾーンG.I BOSS

プリックリィ アングラー
PRICKLY ANGLER

コードネーム：アンコウ

担当：GED



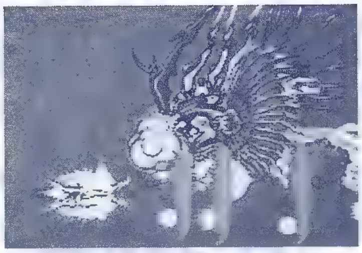
クロスレーザーのよけ方を覚えてからよく見ると…。ヒレがたくさん付いててオイシそー！

Gゾーン

とにかく倒す？バリバリ稼ぐ？

このボスは、ウェーブのノーマルショット付きで来ても、ウェーブのみで来てもOK。コイツの攻撃パターンさえ知っていればレーザーなんかでも余裕、余裕。

とにかく安全に、早く倒してしまいたいという人は、ウエーブのノーマルショット付きで弱点の口に張り付いて連射すればいいだけなのだが、ヒレを壊して稼ぎたいなら、本体が先に死んでしまわないように、なるべくショットを口に当てないようにしてヒレに撃ち込むこと。いっぱいヒレが付いているので稼ぎがいがあるぞ。



ノーマルショットを口に当てつつ連射すれば早く倒せる。

第一形態（Gゾーン）

ボスに一定ダメージを与えることによって、第一形態から第二形態へと変化する。それぞれ攻撃パターンが違い、クセのある攻撃を仕掛けてくるが、あらかじめパターンがわかっていればコワくはない。

口に張りついて猛連射すれば速攻で第二形態にすることもできるが、連射が苦手な人のためにも安全なパターンを紹介しておこう。

まず、第一形態の攻撃パターンは

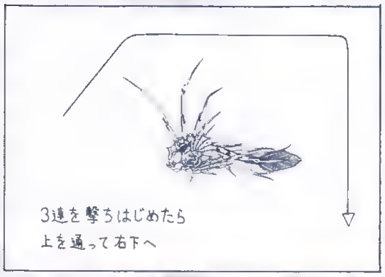
①頭部トゲから真横にレーザー＋誘導レーザー
②三日月型レーザー3連
③5WAY通常弾
④誘導レーザー
⑤三日月型レーザー6連

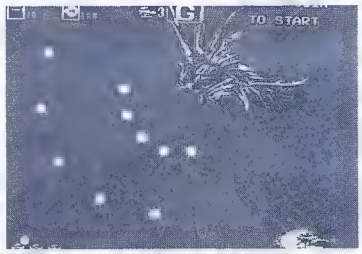
の順番で、⑤までくると①に戻り、第二形態になるまでこの攻撃が繰り返される。

①のときはボスの口の正面で撃ち込む。このときの誘導レーザーは、伸縮しているときに1、2、3、と数えてタイミングをはかり、3と同時に上か下に動けばよけられる。

②のときは、三日月レーザーを撃たれたら急いで上へ。そのままボスの頭の上を回り込んで右下までいこう。体当たりされて、頭のトゲにひっかかってしまうのは回り込むのが遅い証拠だぞ。

③は、そのまま右下にいれば大丈夫。この5WAYは自機を狙ってくるわけではなく、ただ左下に撃っているだけなのだ。



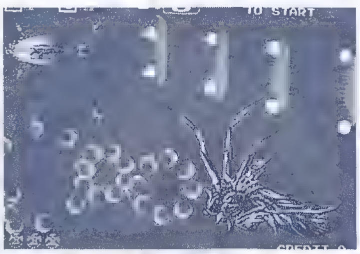


5WAYは右下にいれば大丈夫。

④は、①のときの誘導レーザーと同じタイミングでかわせばいい。

⑤は、撃たれたら引きつけてから徐々に上へかわす。

そして、再び①のレーザー〜攻撃に戻る。ツノからのレーザーの3発目と4発目の間を抜けて下へ戻ろう。



6連は、ひきつけてから上へ。



レーザーの数をカウントし、3発目と4発目の間を抜けて下へ。

第二形態（Gゾーン）

一定ダメージを受けると第二形態に変わり、別の攻撃を始めるが、これらもパターンさえ知っていればよけられるものばかりだ。

第二形態の攻撃は

⑥3WAYレーザー＋腹ビレ先端部から通常弾
⑦3WAYレーザー＋腹ビレ付け根から7WAY弾
⑧6と同じ攻撃
⑨6と同じ攻撃
⑩6＋7の攻撃
⑪6と同じ攻撃
⑫三日月型レーザー3連
⑬三日月型レーザー6連
⑭クロスレーザー＋頭部から通常弾×2（or 3）

の順番で、⑭までくると再び⑥の攻撃から繰り返される。ただし、腹ビレの破壊後、腹ビレからの通常弾のかわりにホーミング弾が射出される。（破壊すると3WAYレーザーが撃ち返される）

第二形態になって、まず最初に破壊しなければならないのが、7WAY通常弾を撃つ腹ビレ。最初の一回はしょうがないが、形態変化と同時に張り付いて撃ち込めば、次の7WAYを撃たれることはないだろう。

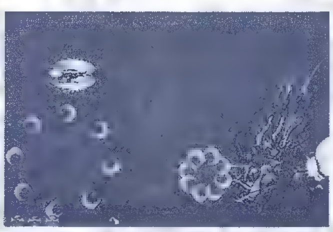
この形態では、⑥から⑪の3WAYレーザーと通常弾の混合攻撃が6回きた後に、⑫と⑬の三日月レーザーがくる。

⑪の3WAYと通常弾の攻撃を画面の下のほうでかわし、三日月レーザー3連を下に撃たせてから上にかわす。すると、上にいった自機に反応してアンコウが上にくる。一番上で静止した後、三日月レーザー6連が来るが、これもなるべく上方向に撃たせてから、自機に引きつけつつ下へ逃げる。

問題なのは、この直後のクロスレーザー（攻撃⑭）。ヒレをすべて破壊して稼ごうとするなら、このレーザーは避けて通れないものだぞ。



7WAYを撃つヒレは速攻で壊しておこう。



3連を上へ逃げてアンコウを上に誘導する。



6連をギリギリまで引きつけて下へ。

敵巨大戦艦を撃滅せよ

クロスレーザー攻略法

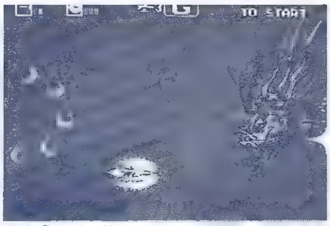
クロスレーザーは、自機の高さ（Y座標）によって発射する高さが決まり、その後のレーザー方向も自機の位置に影響されるので、撃ち始める位置とその後の方向を誘導すれば毎回ちゃんとよけることができる。慣れないうちは、ここでボンバーを使いたくなるが、これを読めば大丈夫。

では、能書きはこれくらいにして具体的なパターンを説明しよう。

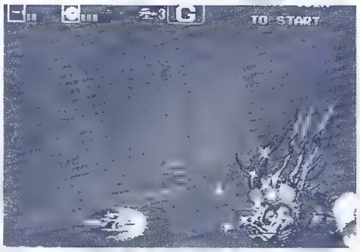
アンコウがクロスレーザーを撃ち込める高さは、三日月型レーザー6連を撃ち終わった直後の自機の高さで決まっているので、6連をかわし終わった時点で写真Ⓐの高さあたりになるようによける。そしてボスが写真Ⓑの高さくらいで止まれば成功。

6連の直後でアンコウの位置が決まるとはいえ、よけ終わった後に少し高度調整をするくらいの時間的余裕はある。

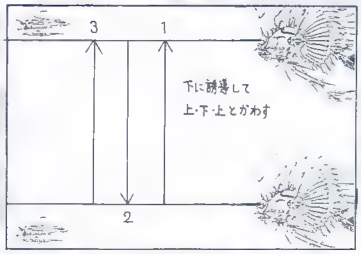
アンコウの誘導がうまくいったら、画面の一番上へ逃げて一発目のクロスレーザーをかわし、2発目を下、3発目を上、と同じようにかわす。クロスレーザーを発射しつつ動ける距離は決まっているので、一発目を撃たせる位置さえ失敗しなければいいだけなのだ。あと、クロスレーザーは細くなり始めたらもう当たり判定がないので、さっさと通りすぎることができることも覚えておこう。



写真Ⓐ 6 連が終わった後にこのくらいの高さへ。



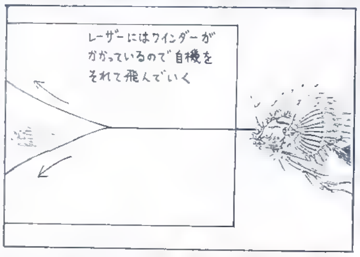
写真Ⓑそしてアンコウがここでレーザーを撃ち始めればOK。



知ってお得なテクニック

①クロスレーザーは、画面左端の真正面が安全地帯になっている。この安地はけっこうせまいので普段はあまり使われないが、誘導に失敗してヘンな位置でクロスレーザーを撃たれてしまった場合には役に立つぞ。

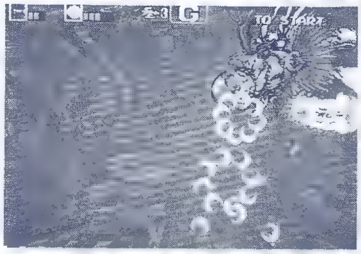
②クロスレーザーの誘導に失敗してしまったが安全地帯に入るのはコワいなぁ、という場合は、思い切ってレーザーとすれ違って1ダメージに被害を抑える方法がオススメ。ヘタに逃げようとしてレーザーをまともにくらうよりは、はるかにマシといえる。



③ヒレを壊すとボスが吹っ飛ぶ。当たり前のことだが、意外と有効に使われていないテクニックでもある。具体的には、クロスレーザーにギリギリ当たってしまいそうな場合にヒレを壊して距離をかせぐといった感じ。

④尾ビレが壊れていればアンコウの裏側を通ることができる。これを利用して、クロスレーザーの最中に後ろを通り抜けたりすることも可能だ。実用度は低いが、アンコウを満喫したいというグルメなプレイヤーにおすすめ。

⑤三日月型レーザーは、口より右側に撃つことができない。これを利用すれば、3連の後にアンコウの下にもぐり込み、静止して6連を撃っている最中に尾ビレをバリバリ撃つことができる。ウェーブにノーマルショットが付いている場合は、これでボス本体に撃ち込むことなく効率よく尾ビレを撃つことができる。



三日月型レーザーの死角に入って尾ビレを撃つこともできるぞ。

もし誘導を失敗してしまったら!?

慣れてしまえば簡単な誘導もやはり慣れるまではひと苦労。「思った場所（高さ）に誘導できなかったらどうするの!?」っていう質問に「そりゃあアンタが悪い。ボンバー使っちゃいなさい。」って答えるのもイヤなので、そんな場合のフォローのしかたをお教えしよう。

Ⓐ画面の一番下まで誘導してしまった場合。

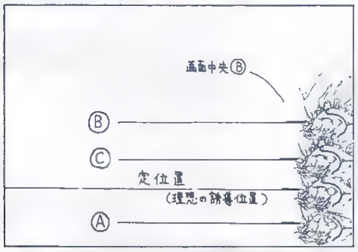
この場合、一発目は一番上に行ってかわすことができるが、二発目はレーザーの範囲外に逃げるのは無理。ボスの下のヒレが残っていれば、上記の③のテクニックを利用してボスを吹っ飛ばしてしまうのが一番いい。ちょうどいいヒレがない場合は①のよけ方で。たとえ失敗してレーザーをくらってしまっても1ダメージですむぞ。通常弾がジャマで①も危険な場合は②でガマンしよう。三発目のレーザーは、いつも通り上でOKだ。

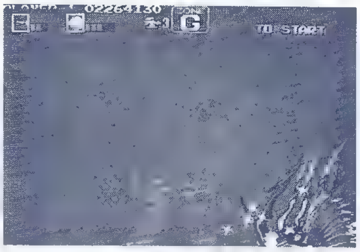
Ⓑ画面中央に誘導してしまった場合。

一発目からピンチ。こうなったら②か①でしのぐしかない。2発目はボスの反対側に逃げればかわせるが、3発目は再び②か①でかわさなければならない。どちらも③でフォローできないのが痛い。

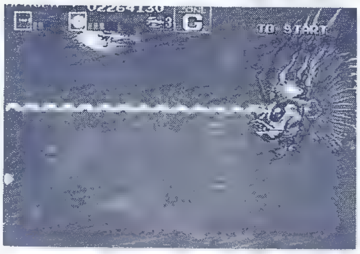
Ⓒ理想とする位置より少し上の場合。

この場合は、上のヒレを壊してボスを下にずらせば、以後は定位置に誘導したのと同じパターンでOK。ちょうどいいヒレがない場合は、Ⓐと同じように①や②でかわそう。

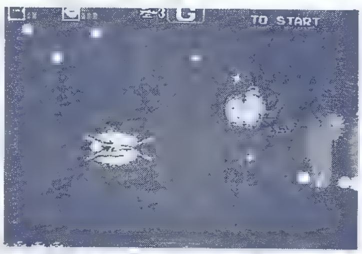




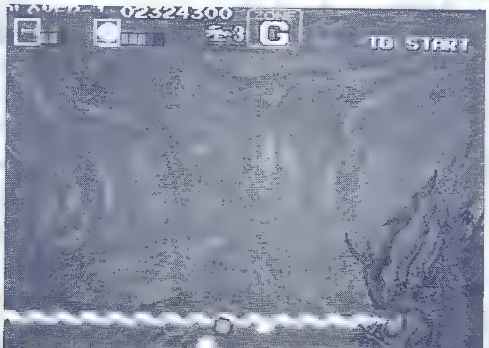
Ⓐのように一番下まで来てしまった場合…



クロスレーザーの一発目を一番上でかわし、



二発目のときに下部のヒレを破壊する。



すると、一番下までは来なくなる。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

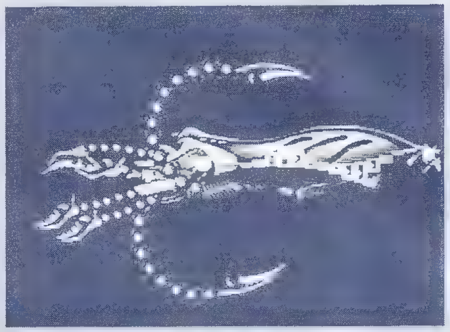
ゾーンH.J BOSS

ネオンライト イリュージョン

NEONLIGHT ILLUSION

コードネーム：イカ

●担当：松っちゃん



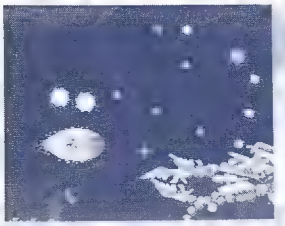
Hゾーンに立ちはだかる強敵。

Hゾーン

第1形態

イカが2本の大きな触手を広げたら戦闘スタート。通常弾をばらまいてくる。この通常弾が2種類あることに注目。**小さい弾は自機のいるところあたりをある程度狙い、大きい弾は自機を完全に狙ってくるのだ。**

大きい弾は常に動いていれば当たることはないが、問題は小さい弾。この弾は、狙い方があいまいなため非常によけにくい。ちなみに大きい弾は触手の先から、小さい弾は決まった3カ所の関節（上下3門ずつ計6門）から撃ってくるぞ。



2種類の通常弾を見分けよう。

それでは、第1形態の攻撃パターンのよけ方を見ていこう。

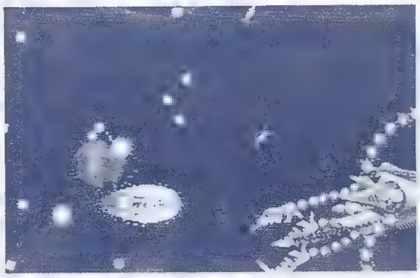
まず、最初にボスは後ろに弾をバラまく。このときは、弾道を見切って軽くショットを撃ちながら弾と弾の間に入ってよけよう。ここは、弾と弾の間が広いのでそんなに難しくはない。

ボスはある程度後ろに下がったら前に出てくる。ここは腕の見せどころ。完全に弾に追いつめられるまでがんばってよける。ここでアームが1枚削れることは覚悟。本当にヤバイと思ったら、ショットを超連射してボスの正面についている小さい触手を破壊する。ドーンと音がしながらボスが右端にふっとんだら、しばらく弾を撃たなくなる。

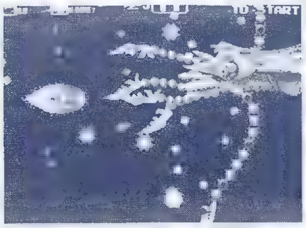
このあと、ボスは再び前に出ながら弾を撃ってくる。ここは、ボスの正面のラインで大きく動きながら弾をかわせば楽だ。

弾をよけきったら、ボスは触手の先からレーザーを撃つモードになる。上と下の触手の間に入りつつ、触手の先にダメージを与えて破壊しよう。

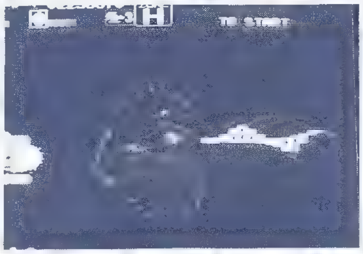
レーザーモードが終わるとJイカで大量に出してくる緑色の追尾レーザーを少し出しながら、再び初めの通常弾モードに戻る。



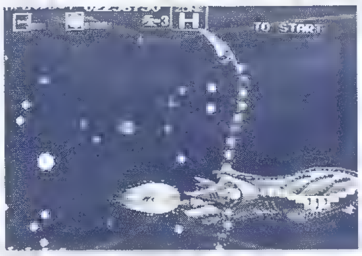
小さい触手を壊してふっとばせ！



弾に囲まれたら、



ここに入ろう。



このライン上で、大きく前後に動け。

第2形態

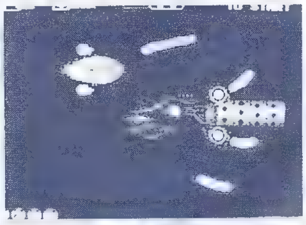
第2形態で初めにくる攻撃は、ホーミングレーザー。このレーザーがくる回数は、2～4回。ランクによって変化する。ノーミスでここまできたのなら、ほとんどの場合3回撃ってくるだろう。

このホーミングレーザのよけ方は大きく分けて2つある。

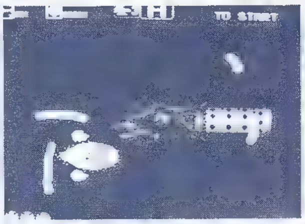
1つ目は、ボスの顔の前で大きく上下に動くもの。

2つ目は、画面左端で上下にチョイと動いてよけるものだ。一見難しそうだが、慣れてしまえば実はカンタン。レーザーの引きつけが重要だ。

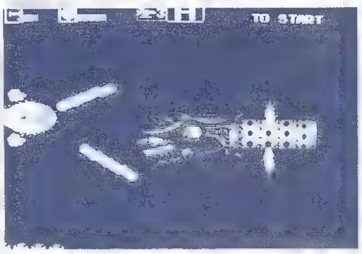
次にくるのは、ドラムからの青いレーザー。これは、レーザーの間が広い真ん中付近でよけるといい。このときは、ボスに撃ち込むチャンスだ。



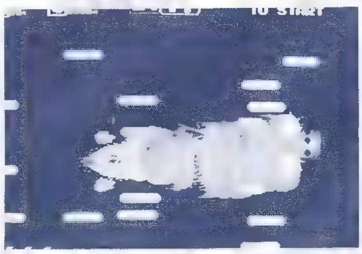
ここにいて、



下に大きくよける。



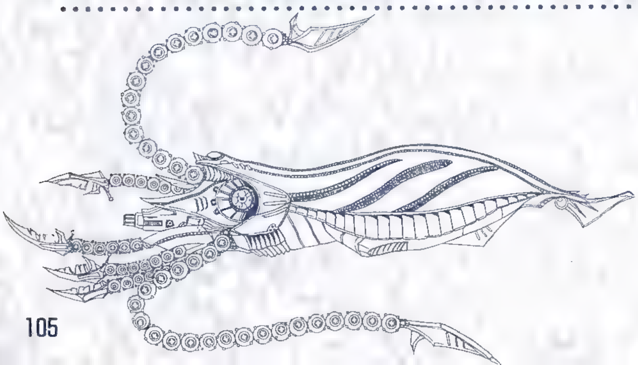
ここまで引きつけると、少し下か上にかわすだけでいい。



この広いところに入って本体に撃ち込もう。

ポイントは、第1形態のばらまき弾。弾よけに余裕があったら、上の触手の先に撃ち込んで触手の機能を停止させよう。一応、触手の根元を壊すと得点が高いが、安全にいくなら弱点の先っぽを狙おう。

第2形態は、連射付きなら楽勝。きっちりはりつけば、ホーミングレーザーを撃たれる前に破壊できるぞ。



Jゾーン BOSS

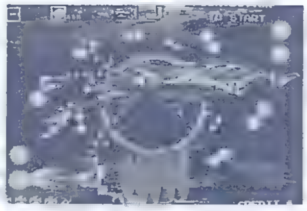
強力なボスのうちの一体だ。

●担当：C・LAN

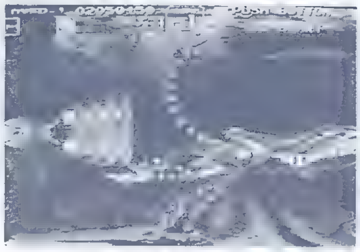
覚えて対処すればHより楽勝

〈第一形態〉
①テレポート砲台×16
②画面を大きく回りつつ（左回り）サーチレーザー
③画面下で停止してサーチレーザー＋ホーミングミサイル
④画面を大きく回りつつ（右回り）誘爆機雷×23
⑤画面上で停止して触手（長）を振り回す（①へ）

まず①のテレポート砲台。画面後方に円状に現れて青い弾を撃ってくる。このときほぼ同時に②が始まってしまうため、いきなりサーチレーザーに追いつめられてしまう。ボンバーを使ってもいいだろう。このとき、下の長い触手の先端に重なって一気に破壊してしまおう。使わないなら、手前の短い4本の足に思いっ切り撃ち込もう。もし1本でも破壊できればボスは後方へ吹っ飛び、少しの間サーチレーザーが止む。



いきなりボンバーを使って下の触手を壊すのも手。



触手を壊して後方に吹っ飛ばせばサーチレーザー一瞬止む。

方針としては、とにかく下の長い触手を破壊してしまうということ。そうすることで、第一形態のすべての攻撃に安地ができるからだ。

ボンバーを使わないときはサーチレーザーをよけながら下の触手に撃ち込むことになる。サーチレーザーは自機とX座標が合うと直角に曲がる黄色いレーザーで、4本でワンセットになっている。

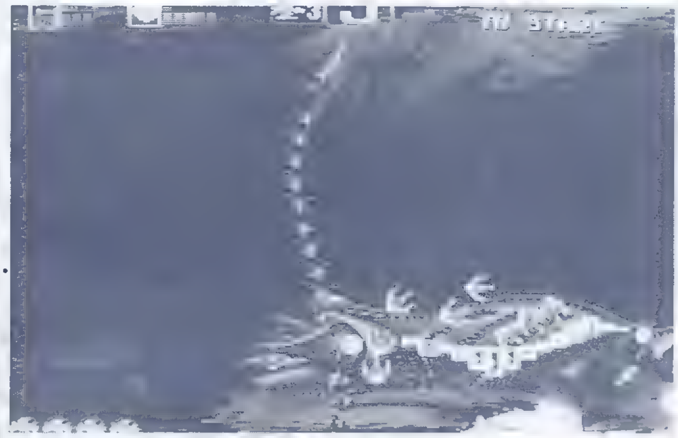


サーチレーザーはなるべく小さな動きでよけるのが基本。

なるべく小さな横移動でよけるのが基本。とくに後ろ（左）へ誘導するときは画面最後尾まで追いつめられないよう注意。

①の砲台だけ壊したら、ボスの触手の下をくぐって前へ出て、ボスに合わせて一緒に動くという方法もある。

③に対しては画面一番下のホーミングミサイルを出す胴部スリットの真下が安全地帯になっている。

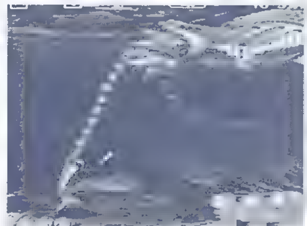


⑤はここが安地

④は絶好の撃ち込みチャンス。誘爆機雷以外の攻撃をしてこないので、最悪でもここまでに下の触手は壊れるハズ。

続く5は無理に撃ちにいかず、左下で粘ろう。ここにいれば触手（上）に絶対当たることはない。

このときに上の触手が破壊できないと①へ戻るが、すでに下の足はない。正面から右下に動きつつ連射し、サーチレーザーをよけながら砲台を壊そう。



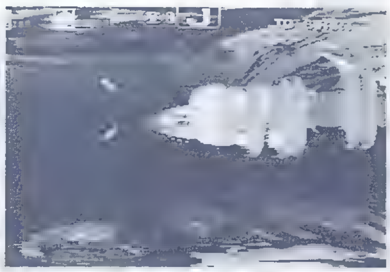
③に対してはこの場所が安地。一応イカスミ攻撃してます。

6本の触手をすべて破壊すると第二形態になる。

〈第二形態〉
⑥画面を漂いつつ頭部ドラムから追尾レーザー連射

のみ。このレーザーは自機のいる方向に一定距離だけ進み、5回の移動で消滅する。動いていれば当たらないのだが、あまりにも大量にくるために、厄介なのだ。

触手をすべて壊してカバーが外れたら、顔にできるだけ近づいて、レーザーが少ないうちにダメージを与えておこう。連付きならばレーザーがほとんど来ないうちに倒せてしまう。連射が遅くてもここで撃ち込むことで、この後レーザーをよける時間が少なくなるので、第二形態はまず近づいて撃ち込む。これが大切。



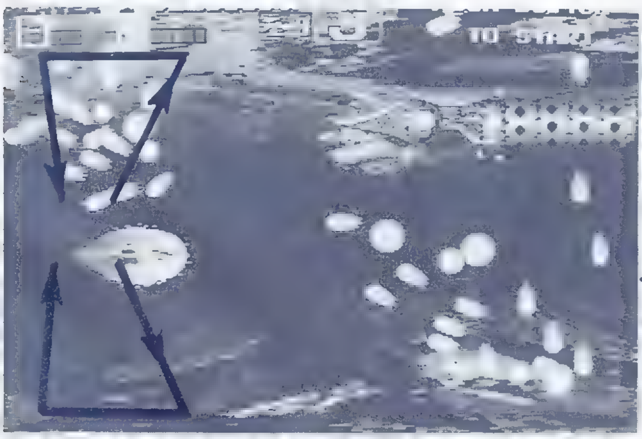
第二形態は初めのはりつき命。連付きなら苦しくもなく撃沈。

レーザーをよけるには8の字を描くように動くといい。

正確には逆コの字に近い、いびつな8の字の動きだ。それも機械的に動くのではなく、弾を見つつ誘導しながら動くように。少しコツがいるが、大量の弾をよける様は、ちょっとした感動を呼び起こすだろう。ボンバー重なりを使ってもいいが、数に制限があるので乱発は禁物。ショットは緑大ウェーブの白玉付きがベスト。ここまでに3つ赤勲章を逃がしておく必要がある。逃がす組み合わせは、

A・Fの前半の赤岩（×2）
＋Jのラスト
B・Jの赤すべて

このどちらかがいい。Aを試みて、取ってしまったらFのラストの赤やJで調節する。



右からグワッと押し潰したような8の字でよける。壮観。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

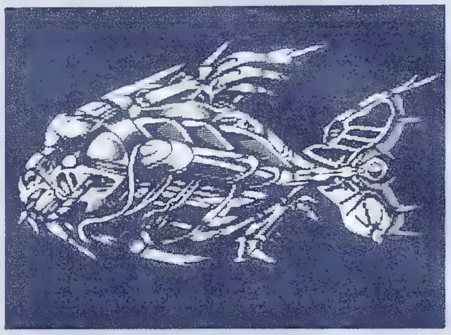
ゾーンK.O BOSS

ファッティ グラトン

FATTY GLUTTON

コードネーム:ピラニア

●担当：石井ぜんじ



三段階にわたる攻撃！強敵だ。

Kゾーン

ピラニアは、イカと並びなかなかの難敵である。確実にクリアだけ狙うなら、ボンバーを2発使っていくのがいいだろう。ボンバーがなくても倒せるのだが、パターン化してよけるというよりは弾よけ能力と連射力のほうが大切になる。

Kゾーンのピラニアは、3段階に形態が分かれる。そこで、形態ごとに攻略法を説明していこう。

〈第一形態〉

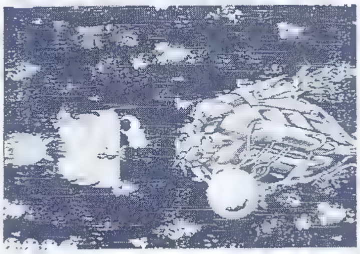
口から小ピラニア弾を出してくる。これは分裂弾になるのだが、分裂する前に撃って壊すことができる。ただし、ボスが上下に激しく動いて軸をずらしてくるので、逃がさず撃ちこむようにしよう。

ピラニア弾のほかに、白い毛のような誘導弾も同時に出してくる。この攻撃自体はさほどきつくない。だが、ピラニアが上下の端で方向転換するときに、急角度で来るとくらいやすい。アームが一つでもはがされるともったいないので無理しないこと。

全体的に楽な形態なのだが、それだけにヒレをとるならここしかない。口に撃ちこまないよう、ピラニア弾だけ撃ちながらヒレを取ろう。スムーズにヒレを取るには、ちょっとしたコツと練習が必要。

ヒレを全部取ったら、最後は画面の一番上で倒すようにしよう。ある程度撃ちこんでおき、一番上でピラニアが突っこんでくるときに口にはりついて思いきり撃ちこむ。ピラニアが画面外に逃げ出していけば成功だ。

こうしておくと、第二形態のスタート時がかなり楽になる。

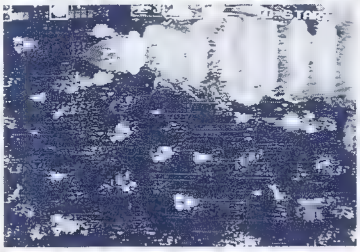


小ピラニア弾を逃さず撃ってついでにヒレも取る。

〈第二形態〉

第二形態は、口からバラバラと勝手な方向へ弾を撃ってくる。これに短い単発のレーザーが加わる。勝手な方向に弾を撃っているのに加え、ピラニアが上下に激しく動くため、パターン化してよけるのは不可能である。

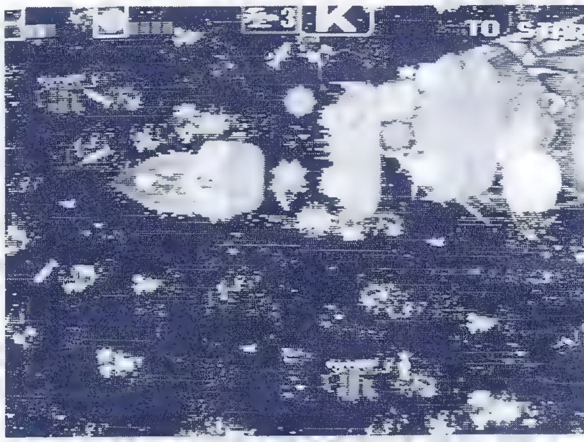
そのために、まず第一形態のときに、ピラニアを画面の上のほうで倒しておくのだ。すると、ピラニアはいったん画面外へ逃げ、同じ高さから戻ってきて第二形態の攻撃を始める。ここではりつきながら、下へ降りるまでの間に思いきって撃ちこもう。



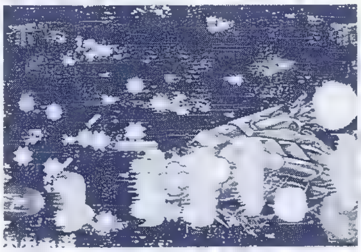
画面の一番上で集中的に撃ちこみ、ピラニアを吹っぱす。

ピラニアの弾は、口のレーザーからやや下の位置にいるのが弾をよけやすい。常にレーザーの下をキープするようにして、できるだけ口に撃ちこもう。最初のはりつきが終わったら、今度は弾よけに専念して無理しないようにしよう。

弾よけのポイントは、ピラニアのレーザーからやや下の角度を保つことと、そこに来る弾のスキ間もできるだけ先に見つけることだ。



このあたりで、弾の角度を予測して早めに見切る。



くらわない程度に、一瞬の間はりついて撃ちこもう。

〈第三形態〉

画面外へ逃げていったあと、同じ高さから出現して第三形態が始まる。このときに、はりついて連射しよう。この連射はかなり重要だ。

第三形態は、口から3匹のピラニア弾を、胸から青い全方向弾を出してくる。この2つの攻撃を交互に行ってくる。

ピラニア弾は、口から出したあとすぐ破裂するので完全に破壊するのはほとんど無理。しかし、止まっていれば破裂弾は勝手によけていってくれる。ピラニアから離れて、動かないでいるのが安全だ。

スタート直後はピラニア弾が来るが、口にぴったりはりついて撃ちこもう。1発くらいくらってもいいつもりで撃ちこむ。

ピラニア弾の次には、すぐ全方向弾が来る。これは、ぎりぎり自機一機分通れるスキ間があるから、すぐ後ろに下がって弾の間に入ろう。そして、次のピラニア弾のときに再びはりつく。この繰り返しだ。



ピラニア弾は、止まっていれば当たらない。



連射装置付きでアームがあれば、無視して突っこんでもいい。

全方向弾はピラニアが接近してくると非常にかわしづらくなる。アームがなくなった状態で、ピラニアが近くで全方向弾を出してきたら迷わずボンバーを使おう。逆に言えば、アームがないときはピラニアの口にはりつかず、離れて撃っていれば多少粘れる。

ピラニアは、第二、第三形態ともに弾よけ要素が強い。それだけに、アームがはがされたらボンバーを使うのが得策。第二形態は弾をかわしきり、第三形態では残ったアームにまかせてはりつき連射で倒すのがボンバー節約パターン。

ゾーン O BOSS

コードネーム：ピラニア

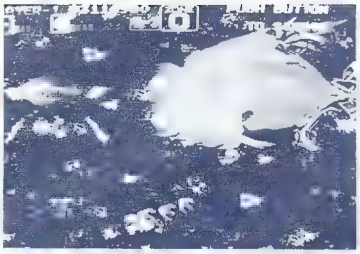
●担当：C-LAN

第3形態の対処をしっかりと

〈第1形態〉

①一定軌道を動きながら口から子ピラニア×1、腹部スリットからホーミングミサイル

これは特に問題ないと思う。子ピラニアはすぐに撃たないと自爆して4ウェイになるためできるだけ口の前をキープしつつボスと一緒に動くようにしよう。一定ダメージで後方へ吹っ飛び、第2形態となる。



口の前をキープしつつボスと一緒に動く。

〈第2形態〉

②口から子ピラニア×1、胸部ハッチから後方へ5ウェイ追尾レーザー

これはJのネオンライトイリュージョンと同じタイプの攻撃。自機を狙って一定距離だけ移動し、そこに一瞬停滞してから再び追尾。4回の移動で消滅する。

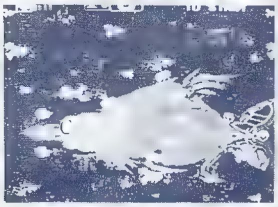
ボスは上下交互に移動してこのレーザー（5発1組）と子ピラニアを出してくる。

よけ方の基本はJと同じだが、子ピラニアがあり、かつ弱点が停止した直後（子ピラニアを出すとき）しか露出しないために少しコツがいる。

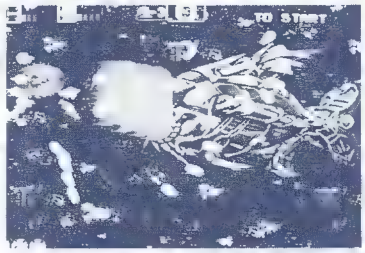
画面後方で大きな三日月を描くようにして追尾レーザーを誘導しつつ、ボスの停止位置を予想しておく。ボスは上下交互に移動するので大体の目安はつくだろう（ただし移動距離はランダム）。

慣れるまで少し難しいかもしれないが、追尾レーザーの誘導と、ボスの停止位置を予想するということが同時にできるようになればプレイを重ねるにつれ楽になっていくことだろう。

なお、外れ個所であるヒレを壊すと、パターンがずれて子ピラニアを2連チャンで出したり、また逆に出さなかったりすることがあるので十分注意。ボス自体の動きがおかしくなっていきなり前にきたりすることもある。それがイヤならば第1形態のうちにヒレを取ってしまってもいいだろう（超攻略参照）。



第二形態の最初の２回は撃ち込める。



画面後方で「く」の字を描くことを意識しよう。

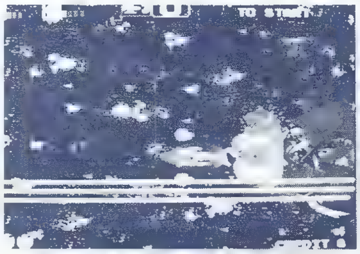
一定ダメージで再び後方に吹っ飛び、最後の第3形態だ。

〈第3形態〉

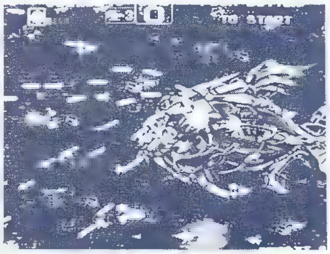
③腹部からレーザー3本発射後、口から子ピラニア×3
④動き回りつつ胸部ハッチからショートレーザーばらまき

③攻撃はボスの正面が安地。連射が速ければぴったり口にはりついていれば子ピラニアも問題ない。連射に自信がないときは少し下がって撃つ（もちろんボスの正面で）。

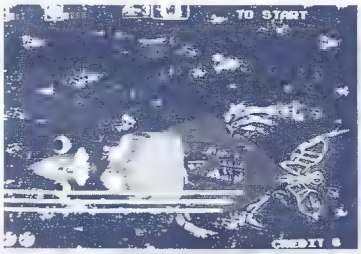
④のバラまきレーザーは、正面でよけるのは至難の業。これに対しては、画面右上か左上（つまりボスの上下）どちらかが必ず安全な空間になっている。③が終わったらボスの動きに全神経を集中し、ボスが上に動くか下に動くかで素早く広いほうへ移動しよう。そうしたら今度はボスが止まるタイミングを見極めることに全身全霊をかけて集中。ボスが止まったら素早く口の前で連射する。下の空間で④をよける（耐える）場合は下腹レーザーが怖いが、素早く動けば口の前までいけることが多い。どうしてもダメそうなら（このへんの判断は経験により培われるもの）後方へ下がってじっとしていよう（子ピラの弾をやりすごすため。もちろんショットは撃つ）。上からいく場合は余裕を持っていける。



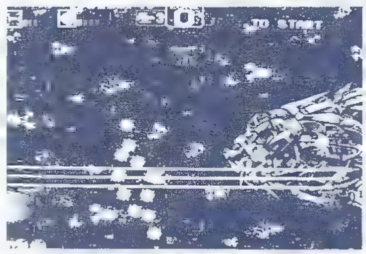
まず口の前で撃ち込む。これは③。



続いて④。ボスの動きを素早く見極め上下どちらかで耐える。



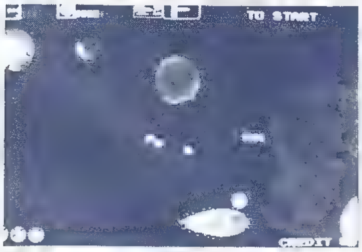
撃ちやめたら急いで口の前へ行って撃つ。この繰り返しだ。



レーザーが邪魔でいけそうにないなら後ろで耐えよう。

これを繰り返せばボスは撃沈だ。このボスには、オレンジウェーブの白玉付きがベスト。Jボスを緑大ウェーブ白玉付きで倒したのなら、Oで赤勲章を2つ逃がす必要がある。前半最後のミラーゼNが逃がしやすい。もし取ってしまったらラストの赤で調節しよう。

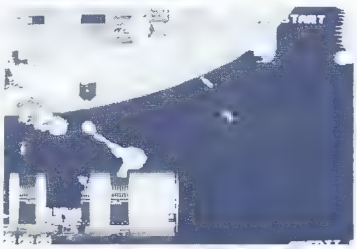
このボスの第3形態の動き方は上下交互が多い。つまりボスが下へ移動（上で耐えることになる）したら、中央にきて子ピラニアとレーザーを出し、今度は上に動くということだ。これがわかっているだけでも第3形態の対処はずいぶん楽になるはずだ。



ピラニアとオレンジ白玉付で戦うには、まずFゾーンの2つ。



Jゾーンのラストと



サイクリンとミラーゼNの赤。この5つがいいだろう。

ちなみにこういったボスの動きは、ランダムで設定されているということはほとんどない。一見不規則に思える敵の動きを捕らえることも大切な一要素だぞ。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

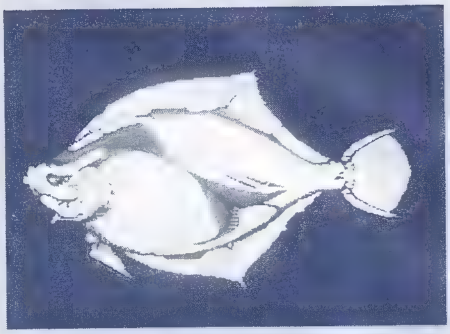
ゾーンL.N BOSS

ダブル ディーラー

DOUBLE DEALER

コードネーム：ヒラメ（カレイ）

●担当：GED



ちゃんと(!?)ランクを上げておかないと尾ビレは壊しづらい。じょうぶな魚に育ててね。

●ゾーン L

第一形態（ヒラメ）の攻撃パターンは
①バルシー型ユニットA
②サンダーレーザー
③バルシー型ユニットB×2
④サンダーレーザー
⑤通常弾ばらまき&ホーミングミサイル
となっている。ユニットのAとBの違いは、Aが自機を狙わず左右に弾を撃つタイプで、Bが自機を狙って弾を撃つタイプだということ。どちらのユニットも、出現と同時に倒すのが鉄則だ。

もし、Aのユニットを数体撃ちもらしてしまった場合は、ボスの真下でいったん攻撃をやり過ごしてから、ユニットが上にいったスキに左へ戻って倒してもいい。

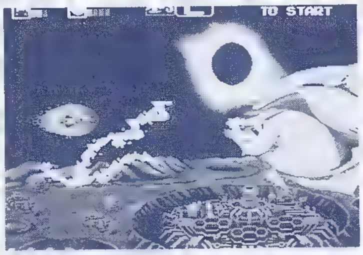
次のサンダーは、正面でボスの口に撃ち込みながら待ち、撃たれた瞬間に上か下に動けばいいだけ。

次のユニットBは、後ろのほうでユニットを撃ちつつ、弾がきたらひきつけてからかわす。この攻撃が2回きた後にサンダーレーザーがくるが、さっきのと同じようにかわせば問題ない。

通常弾のばらまきとホーミングの混合攻撃は、通常弾のよけを重視し、ホーミングはショットとボムにまかせよう。



ユニットAの撃ちもらしはボスの下でかわしてから撃ちにいく。



サンダーレーザーは上か下に動けばかわせる。



ユニットBは弾をひきつけてからよければ追いつめられることもない。

第二形態（カレイ）は
①子ガレイ弾
②子ガレイ弾連射&3WAY
③ばらまき回転砲台
④子ガレイ弾連射&3WAY
⑤子ガレイ弾
⑥ばらまき回転砲台
⑦ピンクレーザー連射
の順番で攻撃して来る。

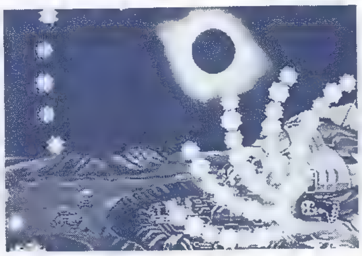
まず、上下に動きながら子ガレイを出してくるので、正面で撃ちまくって出現と同時に倒すようにしよう。

そのあと、画面の上部で止まって子ガレイ弾を連射してくるモードでは、子ガレイの弾をギリギリまでひきつけてからよけるようにして、なるべくボスの正面をキープするようにしよう。

ボスが右下にスーッと下がってきたら画面の右下へ。ここは③のばらまき攻撃の安全地帯になっているのだ。



子ガレイの撃つ弾はギリギリまでひきつけてからかわす。



回転砲台は安全地帯でかわす。

●ゾーン N

まずは、第一形態の攻撃パターンを見てみよう。
①通常弾ばらまき
②バルシー型ユニットC
③サンダーレーザー
④バルシー型ユニットD×2
⑤サンダーレーザー
⑥ホーミングレーザー×3

最初にくるのは通常弾のばらまき攻撃で、これはLゾーンに比べればホーミングが来ないぶんだけ楽になっている。真ん中の弾の少し上のスキマでよけながら撃っていれば、ちょうどヒラメの口に撃ち込むことができる。

次のユニットCは画面の4スミに射出され、自機を狙って撃つ弾と、自機を挟み込むような2WAY弾の2種類の攻撃を交互に繰り返す。まず、この攻撃のときは画面の左上で待ち、左上のユニットをショットで撃ちつつ左下のユニットをボムで破壊する。左下のユニットにボムを当てるには、レバーを左に入れておくことがコツだ。残りの2つはショットで撃ち、すぐに上へ。

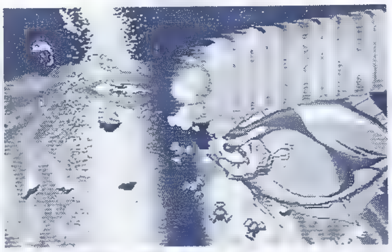


ここで左にレバーを入れつつボムを撃とう。

そして、ボスの前面にタテにずらっと並ぶユニットDを撃ちつつ下がる。このときにサンダーレーザーも一緒にかわして、次のユニットDにそなえてまた上へ。

表では、サンダーレーザーの後にユニットDとなっているが、実際はほとんど同時。「ユニットにショットとボムを当てながら下がる」という動作と、サンダーレーザーの「上から下に動いてかわす」という動作が一緒になっているのだ。

ユニットD×2の後は、サンダーレーザーとホーミングレーザーだが、ちゃんと撃ち込んでいればホーミングまではいかないはず。もし、撃たれてしまったら遠くで大きく動いてよけよう。

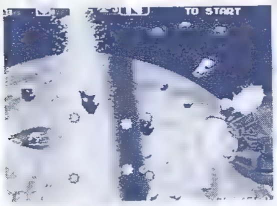


ユニットを撃ちつつサンダーレーザーをかわす。

第二形態（カレイ）の攻撃パターンは次のとおり。
⑦通常弾ばらまきA&子ガレイ弾
⑧通常弾ばらまきB&3WAY
⑨ばらまき回転砲台
ホーミングレーザー×3
7と同じ
通常弾ばらまきA&B
ばらまき回転砲台

第二形態になるとばらまき攻撃ばかり。基本は、正面で本体に撃ち込みつつ、子ガレイや3WAYレーザー弾を出現と同時に倒すということ。

それと、回転砲台の安全地帯はここでも有効なので、何の攻撃の次が回転砲台なのかしっかり頭にたたき込んでおこう。



Nのカレイはばらまきがメイン。

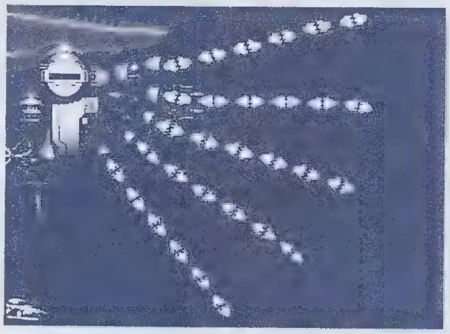
ゾーンM. BOSS

タイタニック ランス

TITANIC LANCE

コードネーム：ベレムナイト

●担当：松っちゃん

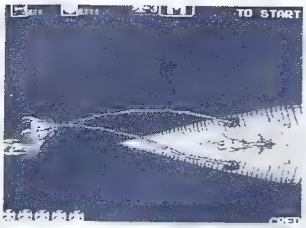


巨大戦艦大攻略!!

このボスは、パーツごとに激しい攻撃をしてくる。何の予備知識もなしにこのボスにくるとボコボコにされてしまうが、ある程度各攻撃のよけ方を知っていればそんなに苦戦しないと思う。それでは、各攻撃を攻略していこう。

主砲レーザー砲

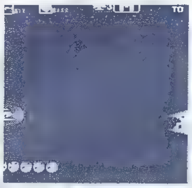
レーザー砲台は、初めは画面右のほうでウロウロ（自機の真正面に入ろうとする）だけ。ただし、その間に3本のアンカーを伸ばしてくる。画面左端でアンカーを撃とう。これは、画面左端だとアンカーに当たらないためだ。



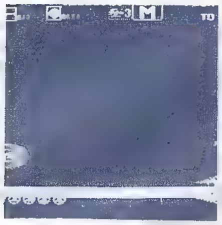
左端でアンカーを撃とう。

しばらくすると、ボスは前に出てくる。このときにアンカーが残っていると触られてアームを削られるので、ボスが前に出てくるまでにアンカーをしっかり破壊しておこう。

ボスが前に出てきたら、先端を開いてレーザーを撃ってくる。ボスを一度一番上か下に誘導してからレーザーを撃たせてよけよう。誘導を失敗してレーザーにもろに当たるとアームを軽く2、3枚もっていかれる。このときは追いつめられる前にレーザーを抜けてーダメージでごまかそう。



砲門の間に、玉のようなものができたら、下に誘導して、



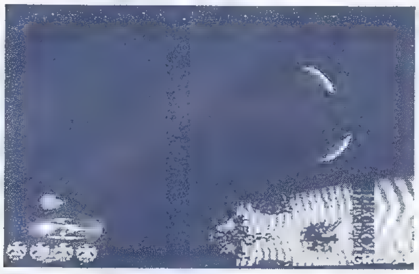
上に逃げる。

ホーミングレーザー7門

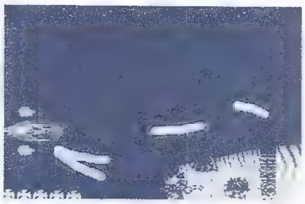
まず、何よりも大事なことは、レーザ砲を画面一番上か下付近で破壊すること。こうすれば、レーザー砲台が画面上に7門現れないのでホーミングレーザーをよけやすい。

このパーツも、自機の真正面に位置しようとするのでレーザーを撃たれる前に画面の一番上か下にいよう。

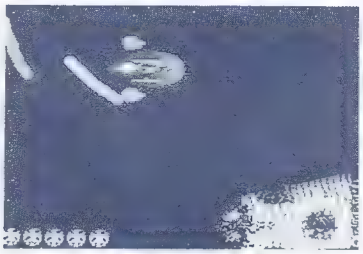
よけ方は、レーザーをひきつけながら上に移動して、最後は右上に動くこと。これは、ボスを画面下に押しつけたときの動き。上に押しつけたときは、下に動いてレーザーをひきつけて右下にかわす。慣れるとそんなには難しくない攻撃だ。



砲台を半分消すことが大切。



レーザーを引きつけつつ上に動き、



最後は、右上（下）にかわす。

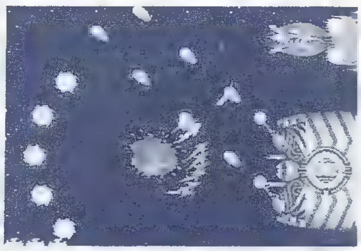
復活砲台地帯

連射ショートレーザー、復活砲台からのキャノンが主な攻撃。上下に大きく動いてキャノンをかわしつつ、本体に撃ち込もう。ここは、本体に撃ち込むよりよけ重視でいったほうがいいだろう。また、まん中から出す炸裂弾は、壊さないと通常弾とホーミングを出すので厄介。ちょっと無理をしてでも撃ちにいこう。



正面で、キャノンをかわしつつ本体に撃ち込む。

このように正面で戦うと、アームが何枚か削られることが多い。安全にここを抜けるのなら、ボスの真上か真下に位置してこのパーツが自爆するのを待とう。



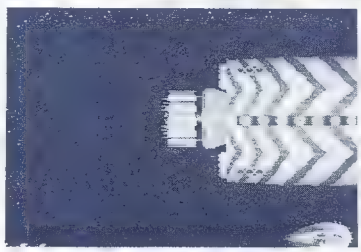
炸裂弾のホーミングはマルチで撃とう。

炸裂核

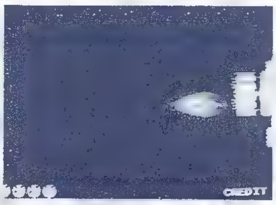
復活砲台の土台を倒すタイミングで炸裂核が出す弾のよけ方が大きくかわるぞ。どの場合にどこでよければいいのかしっかり覚えよう。

土台を倒したのが画面中央付近ならば、一番右で弾をよける。炸裂核が上めに出たのなら右下、下めに出たのなら右上スミでかわそう。

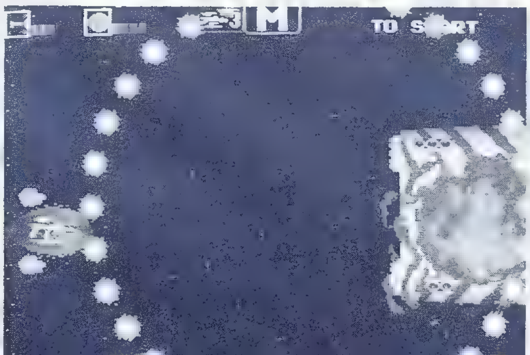
土台を倒したのが画面右端のほうなら、ライン合わせでOK。写真のラインに合わせ



この辺で炸裂核が出たのなら、右上スミでよけるといい。



この突起き自機の先端を合わせると、



ちょっと弾のスキ間に入れる。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'
敵巨大戦艦を撃滅せよ

● はさみ込み

いきなり本体が、右側で上下のパーツに分裂してダーマエを出す。分裂してからは、自機のX座標に合わせてくるぞ。ここは、左端でパーツがくるのを待つ。自機とパーツの座標が合うと、パーツは左右にブルブル震えている。この震えが止まったら、はさみ込んでくる前ぶれ。素早く前に出てはさみ込みをかわそう。



ここでボスの震えが止まるのを待ち、



前に出てはさみ込みをかわす。

はさみ込みをかわしたら、上から画面左に移動して上のパーツに撃ち込もう。ここで上のパーツに撃ち込むのは、上のパーツが青勲章を出すためだ。ちなみに、下のパーツを破壊すると赤勲章を出すぞ。

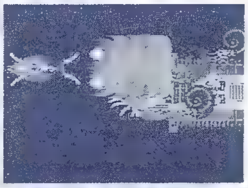
サーチオプション、ボムで撃ち込んでいると、再びボスの震えが止まるはずだ。止まったら分裂しながらダーマエを出してくる。このときは、前に出てダーマエをかわそう。あとはこの繰り返しだ。

● サーチミサイル アンモナイト

ある程度の連射速度で、装備が緑か赤のウェーブ形態なら正面でミサイルを撃ち切れる。でも、安全のために前に出てミサイルを誘導し、後ろに下がりながらミサイルを撃つほうがいいだろう。

ボスの動きが止まるとアンモナイトを出してくる。

アンモナイトを撃つときはアンモナイトの正面より少し上めの位置にいよう。こうするだけでアンモナイトが撃ってくる3WAYをよけやすいぞ。アンモナイトを破壊しないと、グルグル回転しながら突っ込んでくるので早めに処理しよう。



アンモナイトを撃つときは、自機をアンモナイトの真正面よりちょっと上の位置にする。

● コバンザメ＋金属板

ボスの上下についているコバンザメは上の3機を先に破壊すること。上→下と動いてコバンザメを全滅させたら、できるだけ下にいよう。これは、ボスがロケットノズルを噴射させるためだ。

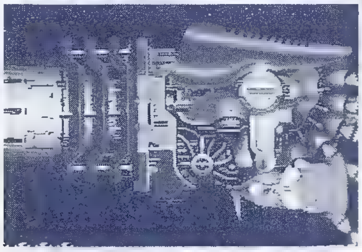


下で噴射をかわそう。

コバンザメとロケットノズルの間に金属板がバラバラはがれる。1枚5000点入るのでアームが削れない程度の範囲で撃とう。

● 触手

やっとボスの先端部に到着。触手が見えたら、できるだけ根元に撃ち込んで破壊しよう。これは、根元を破壊すると、それから先の触手がすべて爆発するためだ。ここで手こずっていると、ボス本体の攻撃が始まってしまうのでさっさと処理しよう。



根元から撃つこと。

触手が本体から分離するとグルグル回りながら弾を撃ってくる。それでも破壊しないと、自機めがけて突っ込んでくるぞ。突っ込んでくるスピードはかなり速いので、撃ち負ける恐れがある。こうなったら素直によけよう。

● ボス本体

触手を全滅させるのが早かったときは、ボスに攻撃させることなくボスを破壊できることがある。

ボスが攻撃してきた場合、初めにくる攻撃はサーチレーザー。この弾道はジーザスM―10のミサイルとまったく同じ。自機とX座標が合うと、直角に曲がるというものだ。

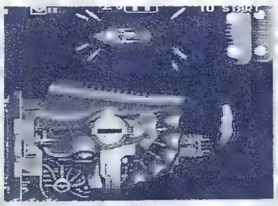
脳に撃ち込んでいると、ボスが後ろに下がりながらサーチレーザーを撃ってくる。ボスが左端でレーザーを撃つまでは、左端が安地だ。

ボスが左端でサーチレーザーを撃ってきたら、少しずつ前に出ながらサーチレーザーを3セットよける。3セットよけたら後ろに下がって残りのサーチレーザーをよけよう。

サーチレーザーをよけたら、ホーミングレーザー。ホーミングレーザーは、レーザー発射口の上のラインで待って左下にかわすといい。

ボスに撃ち込むのは、サーチレーザーのときだ。ホーミングレーザーのときはよけを中心にしたほうがいいだろう。

ショットを白玉付きの形態にしてこのボスと戦えば、ほとんどの攻撃をよけなくてすむ。安全にクリアするには、必ず赤(緑でも可)ウェーブ+白玉付きのショット形態でこのボスに来よう。



この辺でホーミングレーザーを引きつけて、



左下にかわす。

コラム番外編 上下移動の法則

上下移動の法則の定理は、「一度止まって攻撃するものは、再び動くときに上と下に交互に動く。」というもの。

この文章では何をいっているのかまったく分からないと思うので、実際に例を挙げて説明してみよう。

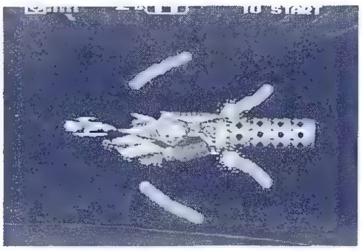
ゾーンHのイカ、ネオンライトイリュージョンの第2形態の攻撃は、止まってホーミングレーザー→動いてショートレーザの繰り返し。このときのイカの動きは、静止→上に動く→静止→下に動く→静止→上に動く…。

このことから察せる通り、静止するボスは静止後上下に交互に動く。また、最初に必ず上から動くことも重要だ。これが分かると大きい。

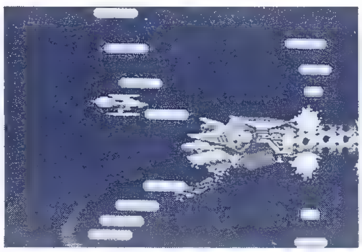
超攻略中にあるカガミダイの尾ビレの取り方などは、この上下移動の法則を前提として書かれているのだ。よく注意して見れば、シーラカンスなんかもきちんと上下移動しているはずだ。

しかし、上下移動の法則が崩れるときがある。これは、ボスが静止している（しようとした）ときに、はずれ箇所のヒレを取ったときだ。

このときだけは、ボスが静止後上にいくか下にいくかが分からない。このときのボスの動きは要注意だ。



ボスが静止したら、



必ず上と下に交互に動く。これが上下移動の法則だ。

ゾーンP.R.T BOSS

クラスティ ハンマー

CRUSTY HAMMER

コードネーム：シャコ

担当：石井ぜんじ



最強のシャコ登場！ボンバー必須。

Pゾーン

シャコは、初心者おことわりの難しいボスである。数多くの攻撃パターンを持ち、ボンバーなしには、ほとんどよけられないような攻撃も存在する。

そこで、他のボス同様白玉つきのウェーブで戦うのが望ましい。オプション付の白玉付きウェーブが最も速く倒すことができる。各攻撃をきちっとかわすのはもちろん、シャコの攻撃の合い間にできるだけはりついて連射しよう。

ちなみに、第1攻撃形態をどこで変えるかによって、第2攻撃形態の、スタート場所が変わってくる。1つの攻撃モード分撃ちこみが遅れると、1つの攻撃分、第2攻撃モードが後からスタートする。

例えば、連射付白玉ウェーブなら、第2攻撃モードは丸まった後カッター、誘導弾、レーザー乱射4セットから始まる。しかし、第1攻撃モードが2回終ったあとレーザーまで進んでしまうと、第2攻撃モードがカッター&レーザー1－3セットからスタートする。

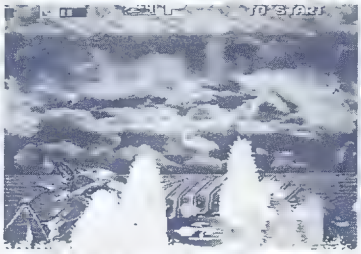
これは他のシャコも同じなので、覚えておこう。

●Pゾーンシャコ 第1攻撃モード

●①3回そったあとえびぞりレーザー

この攻撃は、すべてのシャコが最初に行なう攻撃である。3回首を振ったあとに短いレーザー弾を出してくるが、誘導してよければ確実にかわせる。

シャコが出現する前から、自機を写真の位置に合わせておく。シャコが実体化したら、位置を微調整して思いきり撃ちこむ。3回首を振ったら、タイミングよく後に下がってレーザーをかわそう。画面の左端に行きつきそうになったら、上に切り返してかわす。



シャコが実体化する前からここにいる。



ひきつけて左に下がろう。タイミングが大事。

②その場回転レーザー乱射

2回めの攻撃が、いきなりかわし辛い。一応、斜め30度くらいの角度に位置すればあまり弾が来ないことがある。だが、ボンバーを使うのが得策だろう。

できるだけ近づいて撃ちつつ、弾に当たる直前でボンバーを使う。ボンバーを使ったときはめりこんで撃ち、ブラックホールが消えたら後に下がろう。



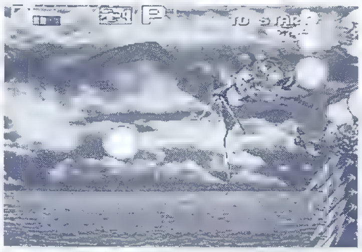
ボンバー必須。普通の人にはちょっとかわせない。

③カッター・えびぞりレーザー2セット

カマの攻撃をかわすには、画面の上のほうに逃げるのがいい。カマが来たら、画面の一番上を右に向かって進む。

カマが振られたら、すぐレバーを左下に入れて下がる。すると、直後に来るレーザー弾をかわすことができる。最初は左に、次に左下にレバーを入れるといい。

この攻撃を、とりあえず2回かわそう。



画面の一番上を右に逃げてカッターをかわす。



次に来るレーザーをさっとよける。

④2回そったあとえびぞりレーザー3回

この攻撃もかわし辛い。①の攻撃と同じようにかわすが、2回、3回とレーザーが来る。ひきつけて大きく上下に動いてかわすが、アームがなかったらボンバーを使ったほうがいい。

この攻撃は、最初に連射でダメージを与えておくと、とばされて第2攻撃形態へと変化する。できるだけとばそう。

⑤カッター&えびぞりレーザー3セット

基本的に③と同じようにかわす。

⑥潜ったのち浮上して体当たり

潜ったあとは下から突き上げるように体当たりしてくる。画面の一番上にいて、突き上げてきたら左右に動いてかわそう。



突き上げ攻撃は、画面の上のほうにいれば楽にかわせる。

●⑦丸まって誘導弾&円の軌道でレーザー乱射

レーザーが来たら迷わずボンバー、重なって撃ちこもう。

第2攻撃モード

●①丸まったあとカッター、誘導弾、レーザー乱射4セット

丸まったあとの誘導カッターは、止まっていてもカッターに当たってしまう。画面の一番上でも当たるので、上下に逃げ回ってかわそう。一定時間逃げ回るとカマが勝手に振られる。

この後、誘導弾を出したあと、レーザーで狙いをつけて乱れ撃ちしてくる。これは、迷わずボンバーを使って倒そう。ショット付きのウェーブで連射付きなら、ぎりぎりレーザー乱れ撃ちまでに倒すことができる。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーンR BOSS

雲海から出現する、高貴なハンマー。

担当：石井ぜんじ

Rゾーンのシャコは、回転して突っこんできたり、落下して体当たりしてくる攻撃が多い。これらの攻撃は慣れればさほど難しくないので、できるだけノーボンバーで倒せるようにしよう。

問題なのは、2回そってからのレーザー3連射と、丸まって誘導カッターが来たあとのレーザー乱射だ。前者は連付で撃てばとばして第2攻撃モードにもっていける。一応、うまくよければくらっても一〜二発で大丈夫だ。

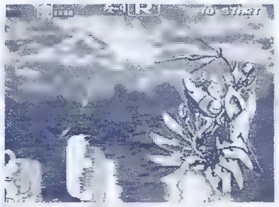
後者は、これも連射が速ければまず来ない。万一来てしまったら、迷わずボンバーだ。

①3回そったあとえびぞりレーザー

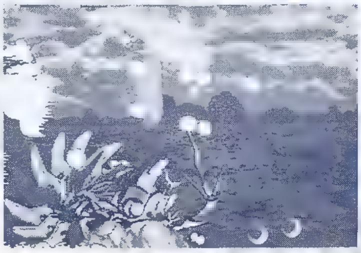
ゾーンDの、最初の攻撃と同じ。自機を下に位置させすぎると、地形にぶつかるので注意しよう。

②回転体当たり

回転してから、自機を確認して体当たりしてくる。ある程度ひきつけてから、上か下へ、広い方へ逃げよう。最初から動いていたり、まごまごしていると潰されてしまう。シャコは、消えた高さから戻ってくる。戻ってくるときにもぶつからないように注意しよう。



丸まって回転し始めたら少しだけひきつけて…



さっと上に動いてかわす！

③カッター＆えびぞりレーザー2セット

ゾーンPを参照。連射が速ければこのあと、第2攻撃モードに変わる。

④2回そったあとえびぞりレーザー3連射

ゾーンPを参照。

⑤回転落下突っこみ

丸まって上空高く画面外へ飛び出していき、突然上から落ちてくる。画面外に行ったら、下に下がり、出現したら右か左に動いてかわす。慣れればさほど恐い攻撃ではない。

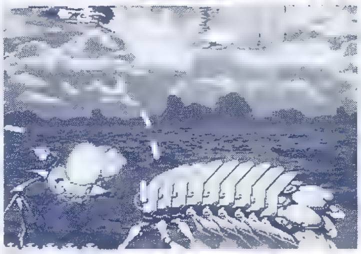


下のほうで待っていれば比較的楽にかわせるはず。

⑥歩きながらレーザー6連射

Rゾーン独特のレーザー攻撃。横長になって、地面を歩いてレーザーを出してくる。

まず、左下に行き頭部に撃ちこむ。するとレーザーが来るから、上に上がりながらかわす。次のレーザーもひきつけつつ、画面の外周に沿って時計回りに回るように動こう

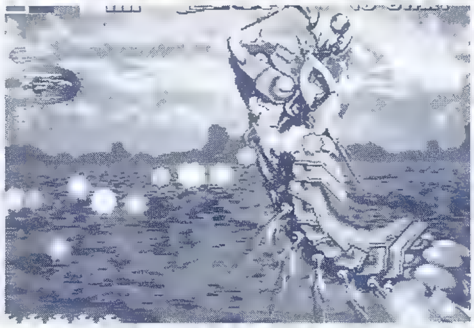


最初は頭部からスタート。ひきつけて外周を回る。

●第2攻撃モード●

①1回そったあと体当たり

1回そりながら通常弾を出してくる。これは上に動いてかわそう。このあと、前進してくるが、上に動いてよけていれば大丈夫だ。



丸い大きな弾を出しつつ、そのまま前に動いてくる。

②回転落下突っこみ

第1攻撃モードのときと同じ。

③回転体当たり

第1攻撃モードのものと同じ。ここまでの攻撃は楽にかわせるので、連射して撃ちこみ一気に倒してしまおう。

④逆そり誘導弾

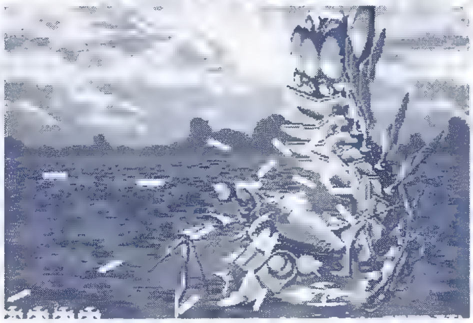
そり返って誘導弾を出してくる。壊せる弾なので、問題なくかわせる。近づいて撃ちこもう。

⑤回転落下突っこみ

第1攻撃モードと同じ。

⑥逆そりレーザー乱射

そり返ってレーザーを乱射してくる。正面からはまったくかわせそうもないが、実はシャコの下側が安全地帯になっている。攻撃の順番を覚えておき、この攻撃が来たら下に潜りこめばよい。だが、ほとんどの場合、ちゃんと撃ちこんでいればこの攻撃には遭遇しない。



ここが安全地帯。迅速に潜りこめばくらわない。

●シャコ●

攻撃パターン

1．3回そったあとレーザー
2．2回そったあとレーザー
3．1回そったあと体当たり
4．逆そりレーザー乱射
5．への字でレーザー
6．その場回転レーザー
7．回転体当たり
8．逆そり誘導弾
9．回転落下
A．潜ったのち浮上
B．カッター＋レーザー　2セット
C．カッター＋レーザー　3セット
D．丸まったあとカッター、誘導弾、レーザー乱射　4セット
E．丸まって誘導弾、円の軌跡でレーザー
F．丸まって誘導弾、8の字軌跡でレーザー
G．歩きながらレーザー
H．逆そり回転レーザー

ゾーンT BOSS

夕日に映える、熱いヤツ。

担当：石井ぜんじ

Tゾーンのシャコは、稼ぎルートに入っていないため出会った人は少ないと思う。そのため、他のシャコにはない妙な攻撃をしてくる印象がある。

この赤いシャコは、第1攻撃形態では、それほどきつい攻撃はない。2回えびぞってからのレーザー3連射くらいだ。だが、第2攻撃モードになると、最も難しい丸まった誘導カッター、誘導弾、レーザー乱射4セットのモードが2回にわたって出現する。ノーボンバーは充分可能だが、白玉付きウモーブで、できるだけ速く撃ちこむことがポイントになる。

①3回そったあとえびぞりレーザー

Rゾーン、Rゾーンと同じ。

②への字形直線レーザー弾

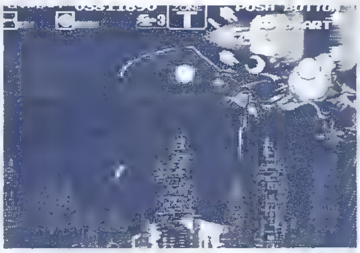
Tゾーン独自の攻撃。レーザーを9方向にはらまくか、それぞれ直線的に出してくるのでかわしやすい。レーザーの隙間に入りこみ、接近して直射しよう。できるだけダメージを与えておく。



レーザーの間に楽に入れる、近づいてバリバリ撃ちこもう。

③カッター&えびぞりレーザー3セット

他のシャコと本質的には変わらない。だが、最初に来るカッターが2回でなく、3回なので間違えないようにしよう。2回だと思って追いつめられないように。できればここから第2攻撃モードに変えられるようにしよう。撃ちこみが肝心。



カッターは3回だ。間違えないように。

④2回そったあとレーザー3連射

P、Rゾーンを参照。

⑤回転落下つっこみ

Rゾーンを参照。

⑥回転体当たり

Rゾーンを参照。以降、ボンバーを必要とする攻撃はない。第一攻撃モードでくらいやすいのは、2回そったあとのレーザー3連射のみだ。

● 第2攻撃モード ●

①カッター&えびぞりレーザー2セット

通常のカッター攻撃と同じだが、第2攻撃モードのカッターには丸い弾が加わる。カッターのあとに黒い弾が来るので注意。撃てばはたき落とせる。

②回転体当たり

Rゾーンを参照。

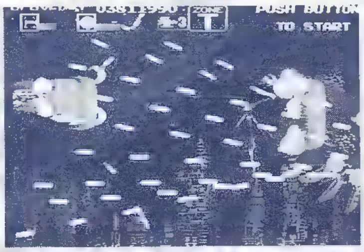
③回転落下突っこみ

Rゾーンを参照。

④丸まったあとカッター、誘導弾、レーザーを乱射4セット

各ゾーンのシャコの第2形態に存在する、一番よけにくい攻撃。他のゾーン同様に、レーザー乱射のときにはボンバーを使う必要がある。

ショット付きのウエーブで連射が速ければ、レーザー乱射までに倒すことができる。どちらにしろ、たいていの場合はこのモードの途中までには倒すことになるだろう。



これはボンバーしかない。

⑤逆ぞり回転レーザー

Tゾーンのみに存在し、まず普通では見ることができない幻の攻撃。レーザーを乱れ撃ちしてくるが、弾の間が比較的広いのでよけやすい。確実さを求めるならボンバーが必要だ。



幻の攻撃だ、妙な動き。

第1段階の攻撃

P—zone　1→6→B→2→C→A→E→C
R—zone　1→7→B→2→9→7→G→7
T—zone　1→5→C→2→9→7→B→9
でループ

初期耐久力の10分の5のダメージを受けると第2段階に移行する。第2段階に移行すると頭部から弾を撃つようになる。あとカッターの後にボールが出るようになる。

第2段階の攻撃

P—zone　D→6→B→D→C→A→F→4
R—zone　4→7→D→3→9→7→8→9
T—zone　4→3→D→B→7→9→D→H
でループ

シャコ回転中はレーザー（ウェーブ）を弾き返す。



DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP

敵巨大戦艦を撃滅せよ

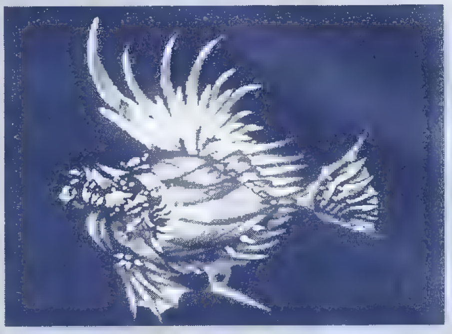
ゾーンQ.S.U BOSS

デッドリィ クレッセント

DEADLY CRESCENT

コードネーム：カガミダイ

●担当：D.立来多(ダイナミック)



ここでは安全にクリアする方法を解説。

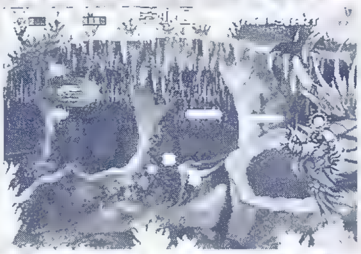
「とにかく1コインクリアを目指したい！」と思ったならば、6面は迷わずカガミダイがいるゾーン（Q、S、U）を選択しよう。シャコはある程度の慣れを要するので、まずはこちらで腕試し！

●徹頭徹尾口を狙え!! ヒレはあとからついてくる(こともある)!?

まず最初は頭部からの通常弾とレーザー弾、それに背ビレカッターを加えた攻撃をしてくる。背ビレカッターは破壊可能だが、単にクリアを目指すならばまったく狙う必要はない。ひたすら弱点である口だけを狙っていこう。背ビレカッターを避けるときには、ずっと後ろに下がってその動きをよく見ること。早く撃ち込みたいからといってボス本体の近くで避けようとするとかえって危険だ。

また、青いレーザー弾を撃つ直前になるとボスの頭部が光るので、この光る瞬間を見落とさないようにしよう。

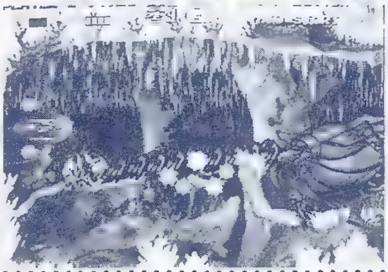
しばらくすると、さらに紫色の弯曲(わんきょく)するビーム弾で攻撃をするようになる。



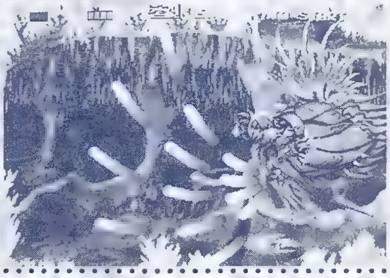
頭部の発光体がわかるかな？赤い弾は大きく避けるとよい。

まず画面上方に移動しよう。どこでもいいから弾のすき間に入り込む。少しずつすき間が左右にずれてくるので、それに合わせてレバーを微調整すれば、意外と簡単に避けられるはずだ。

実はこの攻撃のときに、ボス本体の下に潜ってしまえば一切ビーム弾には当たらないのだ（※Qゾーンは壁があるので注意）。しかし、この間ボスに対してはまったく攻撃ができないため、後々苦労を強いられるぞ。



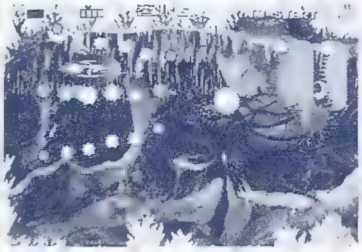
ゲッ、こんな攻撃もあったのか！



下に潜れば安地だが、後半にツケがまわってしまう。

ちなみに腹ビレを破壊すると、弯曲レーザーではなく、Fゾーンのオウギベンテンウオと同じホーミングレーザーに攻撃が変わるので注意。

ある程度撃ち込んで第2形態になると、まず最初に3WAY弾を撃ってくる。この弾は遅いので、落ち着いてそのすき間に入ってさらに撃ち込みを続けよう。ここでの撃ち込みは大変重要で、サボっているとこの後のバラまきレーザーの攻撃を何度も受けることになってしまうぞ！



この3WAY弾攻撃のうちにポイントを稼いでおこう。

さて、そのバラまきレーザーの避け方だが、もっとも広いすき間がある中央に入るのがベスト。それ以外の所では、避けるのはかなり難しい。

さらにボスは通常弾、および口から赤いホーミング弾を撃ってくるからさあ大変。しかし、効率的に口を攻撃していれば、バラまきレーザーを二、三度撃ってきたところでボスを倒せるはずだ。弯曲ビーム弾の安地に入ったり、3WAY弾を大きく避けたりすると、ここで一気に楽をしたツケがまわってくるぞ！

赤いホーミング弾は破壊することができるけれど、弾数が多くて、しかもバラまきレーザーのすき間を常時見なければいけないのでとにかく邪魔。気が付いたら目の前にいてやられてしまう、という最悪のパターンにならないうちに撃沈すべし！

カガミダイの攻撃パターンをまとめよう。第一段階は背ビレカッター→弯曲レーザーのループだ。第二段階は背ビレカッター→3WAY弾→バラまきレーザー→弯曲レーザーのループになるぞ。また、腹ビレを壊すとレーザーが変化するのも忘れずに。バラまきレーザーの2発目ぐらいのところでボスを沈められるようになったら合格点だ。



中央の広いスペースに入ろう。ホーミング弾も手強いぞ！

背ビレカッターを全部破壊すると口が伸びてくる。怖ひ…。



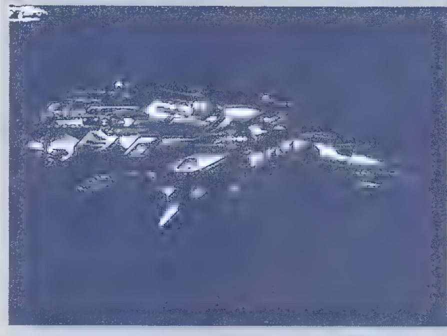
ゾーン Z' BOSS

グレート シング

GREAT THING

コードネーム：クジラ

●担当：石井ぜんじ



固さに負けるな／
回数こなして体に覚えこませよう。

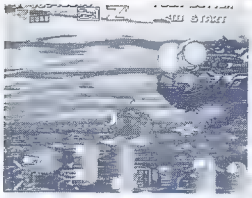
Z'ゾーンのクジラは、数あるボスの中で最大の耐久力をもつボスである。その分、全身が弱点になるわけなのだが、はりついたらすぐ倒せるというものではない。

そこで重要なのは、最強一つ前の装備で挑むということ。この3つ前の、緑ウェーブのショット付きでも構わない。最強装備で戦うと、例え連射装置付きでもヤズカ（永パ防止キャラ）が出てしまうぞ。

一機やられると、装備はかなり弱くなってしまう。とにかくクリアを狙う人は、最初の一機を大事にして、できるだけ多くのダメージを最初に与えることを心がけよう。

第一攻撃段階

①最初にクジラが突っこんでくるまで



イルカ弾にレーザーを出されないように注意しよう。

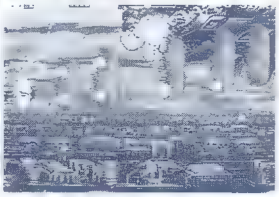
まず、イルカ弾を口からたくさん出してくる。イルカ弾を逃がさず撃ちつつ、本体にできるだけ撃ちこもう。

次に、ショートレーザーを連射してくる。ひきつけてゆっくり動くか、ボスの正面で早めに切り返して追いつめられないようにかわす。



ひきつけてゆっくり逃げるか、上下に切り返すかしてかわす。

その後、プレイヤーをサーチする電磁砲が来る。ボスの動きが止まったら、電磁砲がくる合図だ。画面の左上隅から、反時計回りにゆっくり回ってよけよう。上から下に降りるときは、レバーを左下に入れて動くといい。左下を曲がるときは速めに動く。



クジラの動きでタイミングをあわせる。レバーは斜め左下へ。



左下の角を曲がるときに追いつかれないように。

対地攻撃で破片を巻き上げたあと、ドリル弾が2本来る。ここは、クジラの正面でできるだけ撃ちこもう。特に、中央の大きなサーチレーザー砲台を集中して狙い、壊しておくこと。

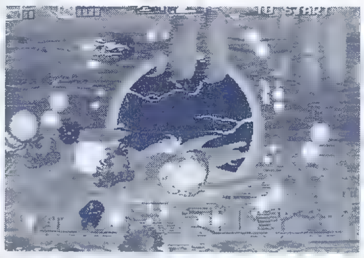
ここで、サーチレーザー砲台を壊しておくと、一定時間ボスは攻撃してこない。ボスの正面にはりついて連射しよう。このとき、最強装備一つ前で連射付きなら第二段階へ進む。



正面にはりついてバリバリ撃ちこもう。

サーチレーザー砲台を壊しされていない場合は、右上に進んでサーチレーザーをかわそう。そして、背中にはりついて砲台を撃つ。

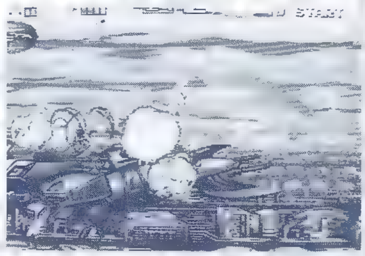
②クジラが左下にいるときまず、後方に3－WAY弾を連射、同時に砲台から光る追尾弾を出してくる。このコンビネーションをかわすのは難しいので、ボンバーを使おう。



白いクラゲ状誘導弾も混ざるのできつい。迷わずボンバー。

光る追尾弾を出す砲台を壊していた場合は、尾からホーミングレーザーを出してくる。

このときは、画面の左上でホーミングレーザーをかわそう。かわし方は、基本的に第二形態のホーミングレーザーのかわし方と同じ。



ひきつけてナナメにかわす。でも難しい。

一番楽なパターンは、ある程度砲台にダメージを与えておいて、タイミングよく砲台を壊すパターン。光る弾を一発出すか出さないかのタイミングで破壊すると、ホーミングレーザーが来ない。ボンバーを使わずとも大丈夫だ。

第二攻撃段階

①ボスが左にいる場合

尾からホーミングレーザーを出してくる。このとき、対地攻撃をする砲台を残しておくと、一発攻撃してきてやっかい。

レーザーは、画面の左下でかわす。基本は、ひきつけてから斜めに動いてよける。下にいたら、ひきつけて左上へ。上にいたらひきつけて右下へ降りるようにしよう。

最初のスタートは、下から始めたほうが楽。上から始めると、位置が上すぎるとレーザーが変な曲がり方をすることがある。

パターン通りによけられれば、左上と右下の2点を、ナナメに往復する感じになる。やや孤を描くように動いてもいい。ときおり、2本レーザーが重なってくることがあるが、これはひきつけて一回の動きでかわそう。

クジラでボンバーを節約できるかどうかは、ここにかかっているといっても過言ではない。最初は残り1発のアームが削られないように、最終的には大きいアームの状態で削られないようにしよう。



ひきつけてナナメ上へ動く。



慣れてくると、レバーをナナメにタイミングよく入れるだけでアームが削られなくなる。

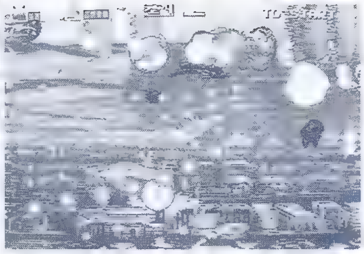
②クジラが右にいるとき

腹部ハッチから拡散弾を乱射してくる。相当な弾数だが、左上と右下には弾が来ない。バリバリ撃ちこみたい場合は左上へ、稼ぎたいなら右下へ行こう。

左上で撃っていると、クジラの口からイルカ弾が3匹ほ

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'(3)

敵巨大戦艦を撃滅せよ

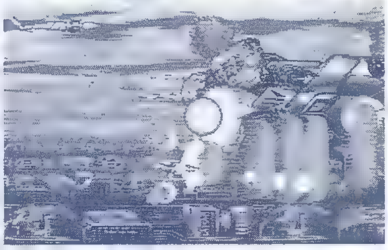


マルチボムとオプションの弾でイルカ弾を壊す。

ど出てくる。このイルカ弾は上からマルチボムを落として狙いうちしよう。

安全にいくなら、イルカ弾を早めに壊してドリル弾が出る直前に下へ逃げる。そして、口のあたりにはりついて、バリバリ撃とう。クジラの正面から撃つと、ドリル弾で稼げるが、炸裂弾がバリバリ飛んでくる。アームがないと特に危険だ。

第三攻撃段階



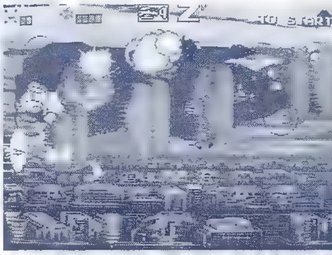
ドリル弾を破裂させると危険。稼がないなら壊さないように。

①誘導弾乱射モード

爆烈音と共に、クジラが近づいてきたら最終攻撃モードだ。まず、壊せる誘導弾を大量に出しながら自機を追いかける攻撃をしてくる。

こうなったら、左上に行ってクジラを誘導しつつ、正面から撃ちこむ。クジラが左上から近づいてきたら、少しずつ反時計回りに画面の外周にそって回っていこう。

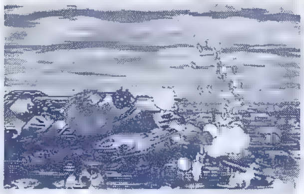
誘導弾に当たらない程度に、ひきつけて動く。画面の右端に来たら、ひきつけつつ尾にぎりぎり当たらないように上に上がる。クジラの位置を見て自機の動きも調節しよう。



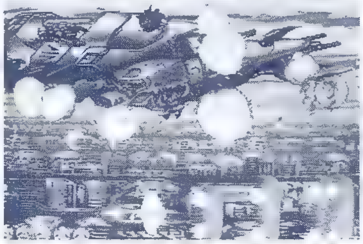
できるだけ上に誘導したほうが距離が稼ぎやすく、楽になる。

右下、右上で少し粘り、画面上は多少急いで一周し、最後は再び右下まで行く。これでかわしきれるはず。かわしきれなかったら右上に行ってしまってもいい。ほぼ一周半でOK。ひきつけてゆっくり回るのがコツだ。

この直後、クジラは自機を狙って押し潰そうとしてくる。これは、横に動いて逃げると潰されない。右下にいたら前へ逃げて、ボスの頭に回りこもう。



右下で少し粘り、上へ上がる。粘りすぎてくらわないように。



つぶされないよう、一気に前へ動かす。

②プラズマモード

このモードになると、ボスは停止し、プラズマを出してくる。プラズマはまず縦に発生し、少しずつ追いつめるように動いてくる。

できるだけ早くクジラを倒すためには、クジラの頭部にはりついて撃ちこむのがいい。プラズマは6～7回めに頭部に来るから、5～6回めのプラズマが消えた瞬間に一気に上に上がろう。プラズマを一回やりすごせばもう大丈夫だ。



プラズマが近くに来たら、タイミングを合わせて上へ上がる。

③ダブルホーミングレーザー

グレートシング最強の攻撃。かわすのは非常に難しい。ランクが上がっていると不可能に近いので、素直にボンバーを使おう。死にまくって最低装備になると、一応かわせないこともない。ひきつけて斜めに動いてかわす。

装備がよければ、この段階にならずに倒せるはず。



ランクが落ちていないと絶対にかわしきれない攻撃だ。

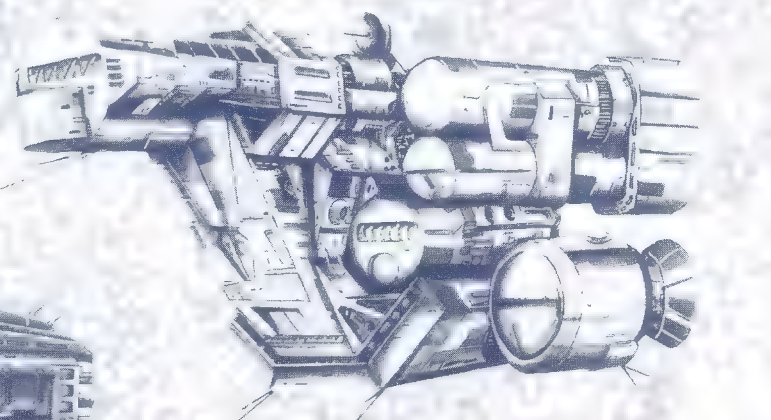
ボスの攻撃パターンを覚えたら、重要なのはホーミングレーザーのかわし方だ。これに自信がついた頃には、クジラはさほど難敵ではなくなっているだろう。

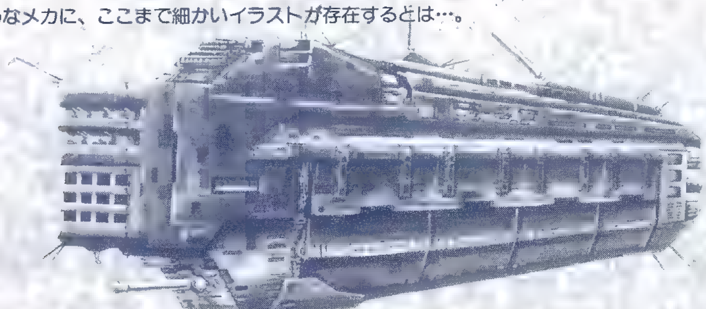
ダライアスと言えばクジラ、偉大なるものを倒すことがダライアスプレイヤーに課せられた使命なのだ。

突発実現　ダラ外メカ図鑑

さて右2点のイラストを一目見て、どこに出てくるメカかわかった人は何人ぐらいいるだろうか？両者とも、一応オープニングに登場する宇宙船なのだ。左の輸送船は一応Vゾーンのボス前でも登場するが、右の脱出艇はほんとうに一瞬、オープニングに登場するだけ。

そんなメカに、ここまで細かいイラストが存在するとは…。





ゾーンV BOSS

リスクストレージ

RISK STORAGE

コードネーム：フウセンウナギ

担当：GED



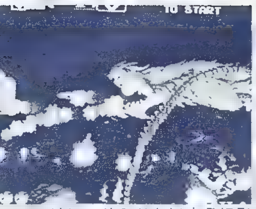
コイツはスゴイ／なにがスゴイっていろいろ詰まってるあのおなかでしょ。コレに比べりゃ尻尾なんてフフーンって感じ。

第一形態

①通常弾連射
②しっぽ攻撃
③通常弾連射&しっぽ攻撃
④通常弾連射&しっぽ攻撃
⑤しっぽ攻撃

●通常弾連射

まず、最初にくる①の通常弾連射というのは、口をガバッと開けて通常弾を連射してくる攻撃のことで、この弾は自機を狙ってくるものなのでひきつけてからかわしたほうがいい。中には誘導ミサイルが混ざっていることもあるが、ショットですぐに壊れるのでたいしたことはない。①では、しっぽとの混合攻撃がこないので、しっぽに接近して撃ち込むチャンスでもある。



追いつめられないようにひきつけてかわすのが基本。

●しっぽ攻撃

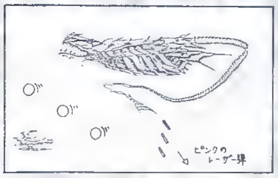
②のしっぽ攻撃というのは、しっぽの先端パーツが撃つピンクのショートレーザーと白い中サイズ弾のことで、もちろんしっぽ自体による体当たり攻撃も含んでいる。

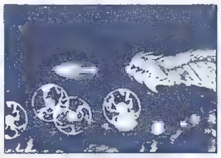
ショートレーザーは、正確には自機を狙っているわけではなく、先端パーツの向いている方向に発射される。

だが、中サイズ弾は先端パーツの進行方向に発射される。例えば、先端が反対側を向いていても、しっぽの先端がこっちのほうに移動しているなら中サイズ弾だけこっちのほうに飛んでくるワケだ。この法則を知っていると、かなりよけやすくなるので必ず覚えておこう。

●特殊弾

ちなみに、しっぽを壊すとしっぽ攻撃の代わりに下腹部発射口から特殊弾（対レーザー&ウェーブ防御弾）を撃つようになり、それ以後のしっぽ攻撃はすべて特殊弾にかわる。

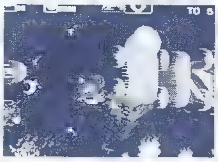


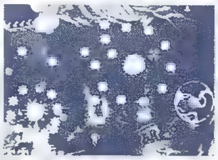


青いタマがボロボロと。これを撃つと自機に突進してくる。

第二段階

⑥ゴミ3発
⑦しっぽ攻撃
⑧液体金属
⑨エネルギーボール
⑩ゴミ6発
⑪エネルギーボール





正面にゴミのかたまりを吐き、放っておくと分裂してしまう。

●ゴミ

口から吐き出されるこのゴミのかたまりは、放っておくと通常弾が飛び散る分裂弾になってしまうので、早めに壊してしまおう。このゴミは必ず正面に吐くので、あらかじめ待ちかまえているといいだろう。

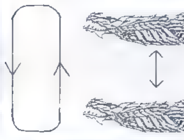
●液体金属

口から吐き出される銀色の謎の物質。一定時間、自機を追いかけるものの、自機のほうが移動スピードが速いので、大きく動きまわっていればやられることもないだろう。

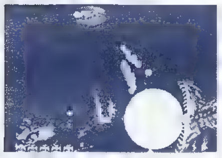
●エネルギーボール

口をガバッと開けて超デカイ弾をだす。自機と高さ（Y座標）が近いと撃ってくるのだが、撃つための予備動作がちょっと遅いおかげで、口の前を横切っても当たることはない。ウロウロせずに、サッと通りすぎてしまおう。

液体金属との混合攻撃のときは、ボスが画面の左側に来ないので左半分を大きくまわれば、液体金属を引っ張りまわして時間をかせぐついでにエネルギーボールも一緒によけることができる。



こんなかんじで液体金属弾から逃げまわる。



液体金属弾を大まわりでよけ、エネルギーボールも一緒にかわす。

第三形態

⑫レーザー乱射砲台
⑬液体金属
⑭ウロコムシ
⑮しっぽ攻撃
⑯レーザー乱射砲台
⑰ゴミ3発
⑱エネルギーボール

●レーザー乱射砲台

口から、黄色いドラムカンのような筒状の砲台を次々と吐き出す。しかも、これらはすべて上下にレーザーを乱射しながら押し寄せてくる。一見、かなりヤバそうな攻撃にも見えるが、この砲台は正面で連射すれば片っ端から破壊できる。ショットパワーが弱かったり、まだボスに死んでほしくない場合などは、画面左端の安全地帯へどうぞ。

とにかくボスを倒したいなら、このときに気合いを入れて撃ち込もう。ボスは口を開けっぱなしなのでガンガンダメージを与えられるぞ。

●ウロコムシ

口から吐き出され、自機を追うタイプの敵。追うといっても、フラフラとゆっくり動くのでそんなにコワくはないのだが、液体金属弾との混合攻撃になるのでウロウロされるとけっこうジャマ。でも、こんなので1匹8千点なんてオイシすぎるか!?

狙え！尻尾の90万

ただ倒すだけなら、赤いウエーブにノーマルショットが付いたヤツ（フル装備1つ前）で口を重点的に撃っていれば楽に倒せるのだが、それだけじゃあもったいない。

フウセンウナギの尻尾はなんと90万点！これだけで、ヒレを30箇所破壊したのと同じだなんてねぇ。こりゃあもう狙うしかないでしょ！

とりあえず「尻尾を壊せばいいや」っていうのなら、フル装備1つ前で尻尾を重点的に撃つようにすれば、わりと楽に壊すことができる。第一形態の1のとき、尻尾がまだ攻撃してこないのをいいことに、接近してバリバリ撃ち込んでしまおう。

「どうせ稼ぐんなら腹のパーツも全部いただいてやるぜ」っていうなら、フル装備まで上げてしまったほうがラク。尻尾を壊すのは遅れてしまうが、ショットがすべて貫通するため、腹部にもダメージを与えやすいのだ。ボスが口を開いているときは、意識的に撃ち込まないようにすることも大切だ。⑫や⑯は、口を開きっぱなしにする攻撃なので安全地帯に入るなどして、なるべく撃ち込まないようにしよう。うまく当てないとボスが先に死んでしまうぞ。みごと腹の21万をとれるかな？



これ以上撃ったら倒しちゃうかも…。なんてときにはココ。

ノーミスで尻尾さえ壊せば1000万はでるVゾーン。ちょっとガンバレば、すぐに1200万（連射装置がないとキツイが）までは伸びるはずだ。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

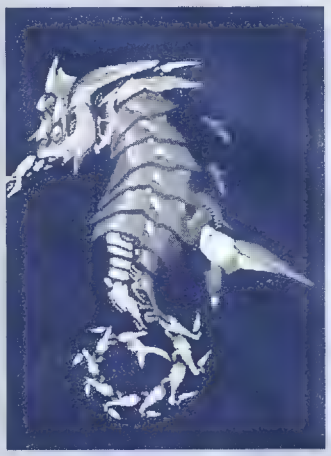
敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーンW BOSS
バーミリオン コロナタス
VERMILION CORONATUS

コードネーム：タツノオトシゴ

担当：立衆多

多彩な攻撃パターンを掌握せよ！



初代ダライアス同様、頭部のカバーを破壊することに終始するボスだ。ほかに壊れるパーツは一切ない。

その弱点をどれだけ効率よく撃ち込めるかが唯一のポイント。「先手必勝」を合言葉にレッツトライ！

●オトシゴキラーへの道①
弾避けパターン指南
（頭部カバー破壊前）

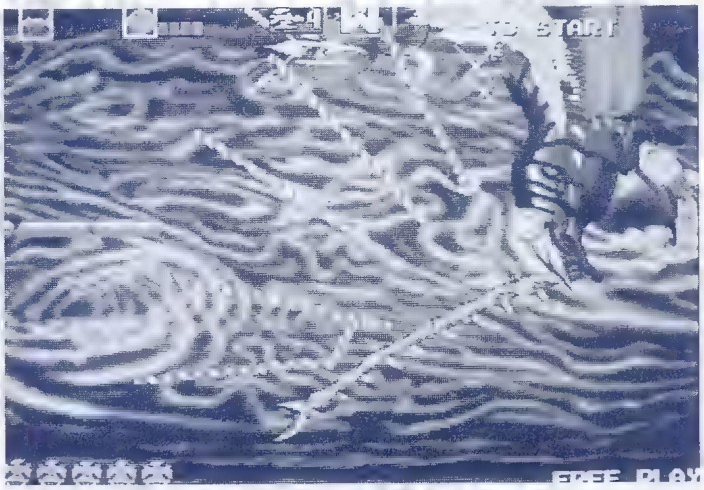
それでは各攻撃パターンに対する避け方、および頭部への撃ち込み方法を解説しよう。

①レーザー弾

開始直後は追尾ミサイル（破壊可能）のみ。撃ち込むと動きを止め、このレーザー弾を撃ってくる。

この「開始直後」はハッキリ言って攻撃は甘い。思い切りよくボスの頭部ギリギリの所まで接近して、撃ち込めるだけ撃ち込もう。追尾ミサイルに対しては自機の攻撃力を信じて、その存在をあえて無視してしまえ！

レーザー弾を撃ってきたら、頭部に最も近いすき間に入り再び連射し、鬼の目がさめる前にできるだけ弱らせてしまおう。

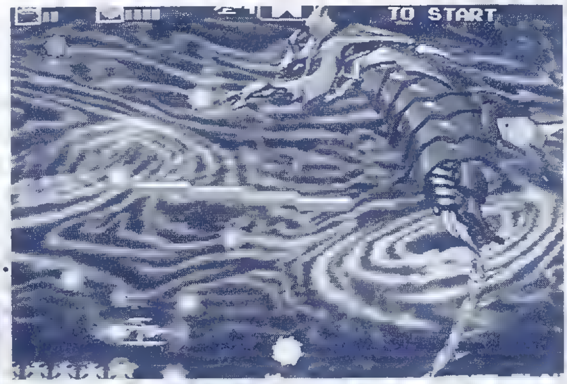


接近して撃つ。連付きならカバーは10秒でオシャカだ！

②3WAY弾

お次は尾の先端からの3WAY弾。この弾は自機を必ず狙って撃ってくるので、大きく避けることはできないし、撃ってくる量もハンパじゃないので全部避けるのは至難の業だ。

ここではボスの頭のライン上を左右に少しずつ動いて避けるのがよい。少々の被弾は覚悟をしておいてでも撃ち込んでおかないと、必ず後々損をするぞ！安全にいくなら数回避けた後にボンバーを使い、接近して撃ち込んでもよい。



下の方で避けると尾が消えることがある。

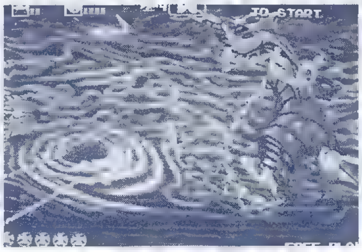
③レーザー&残像弾

実はこの攻撃モード、効率よく撃ち込んでいればキャンセルすることができる。2番目の攻撃が終わるまでに、ボスがギャーッ、と鳴けばこの攻撃はこないのだ。

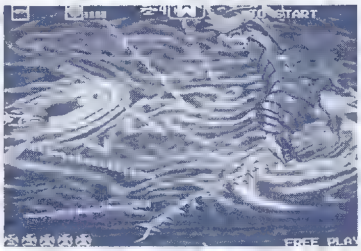
不幸にもこの攻撃を許してしまったならば、まずレーザー弾の間（写真参照）に入っておく。ここにいると、しばらくの間残像弾がこないので、避ける手間が省けてとっても楽だ。

しばらくしてレーザー弾を撃たなくなった直後に、一発だけ下から自機に向かって残像弾がくるので、これだけは避けよう。あとはほかの残像弾を見切ればおしまい。

しかし、ボスが前方より近付いてきた場合にはそうはいかない。レーザー弾の間に入っても、残像弾の軌道上にいることになってしまうからだ。こうなるともうお手上げ、ボンバーに頼らざるを得ない。



まずは写真の位置でしばらく待とう。



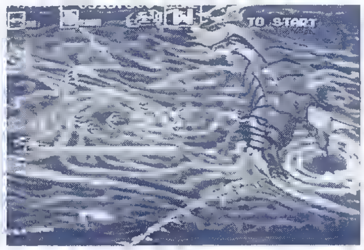
そしてこの残像弾だけかわす（自機の下にあるヤツね）。

これ以降の攻撃は、撃ち込みが甘いと①～③、ある程度撃ち込んでいれば①→④→⑤→④の順に繰り返されていくぞ（これは覚えるように！）。

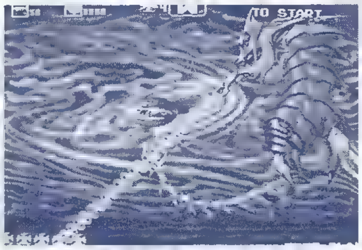
④キャプチャービーム&レーザー

まず尾からキャプチャービームを撃つ。これは絶対に避けることができない（ダメージは受けない）。以後放っておくと、下腹部から撃ち続けるレーザー砲のライン上に誘導されてしまうので、レバーは左に入れっ放しにする。

ここで注意したいのは、絶対にレバーをタテ方向に入れてはいけない、ということ。上下のラインがズレてしまい、レーザー砲をくらうハメになるぞ！



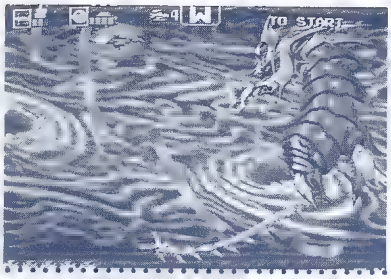
前に寄ってこられると逃げ場が…。こ、こりゃたまらん！



左に入れておけば、寸前でピタリと止まることができる。

次に尾ビレから誘導レーザーを撃ち、直後にキャプチャービームが消える。この消える瞬間に、ほんの少し左下に動いてレーザーを引きつけよう。このタイミングは慣れが必要(早くても遅くてもダメ)なので、何度も練習してほしい。

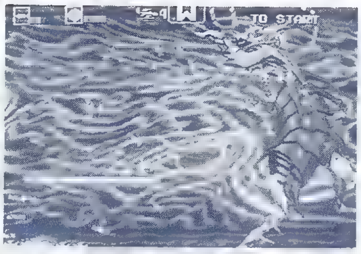
引きつけたら画面左上を通って、ボスの頭部に触れるギリギリの位置まで回り込むようにしてかわそう。



ランクが高いとかなり辛い。引きつけ命だ！

⑤こまぎれレーザー

尻尾に反射されるまで、従来のレーザー弾と見分けがつかないので注意を要する。避けるすき間がないわけではないが、弾がかなり見にくくなるので相当つらい。



早めに安地に入ろう。遅れると悲惨なことに…。

実はこのレーザーに対しては安地がある。画面左下の角がそれだ。ただし追尾ミサイルは飛んでくるから、怠けないで連射すること！

以上、カバー破壊前の解説はこれまで。大事なことは、ボスが鳴き声をあげる前後で、それぞれ①→②→③、①→④→⑤→④のローテーションになるということだ。忘れるな！

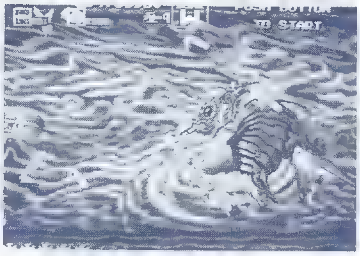
●オトシゴキラーへの道② カバー破壊後の弾避けパターン

頭部カバーの破壊に成功したら、すぐに頭に密着して撃ち込む。やがて尻尾の先端を巻いて頭をガードするので、触れないように下がろう。そしてボタンから手を放し、次の攻撃を待つ。

①残像弾

カバー破壊前と違って、レーザー弾は撃ってこない。しかし、アドリブで避けようと思ってもまず無理だろう。

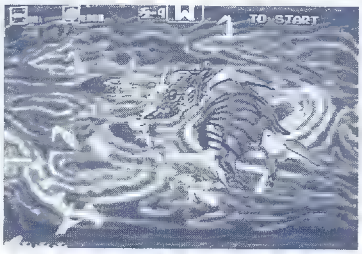
避けパターンは写真の通り。ただし、ボスが前寄り、または上寄りのときはすぐに撃ち込みにいくと残像弾が一、二回通過するので注意。



上下から自機に向かってくるこの弾が近付いてきたら…。



右上に動く。目の前に一発だけ残像弾がくるので…、

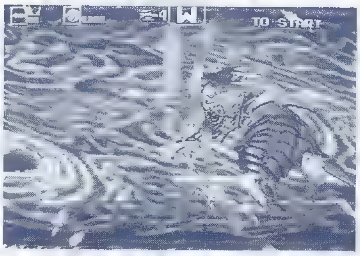


右下に動いてかわす。あとは頭に接近して反撃！

②誘導レーザー

残像弾が終わると、今度は尾ビレから誘導レーザーが飛んでくる。

実はこの攻撃、いとも簡単に避けられる。写真の位置ぐらいまで引きつけてから、レバーを右に入れっ放しにするだけ。避けたらまた元の位置に戻って撃ち込みを繰り返す。たったこれだけ！



引きつけて右へ。以後上下のラインは動かさなくてOK！

従って、この間は大量に撃ち込む絶好のチャンス。写真の位置がベストポジション(4種類の弾がすべて当たる)なので参考にして頂戴！

③赤い弾乱れ撃ち

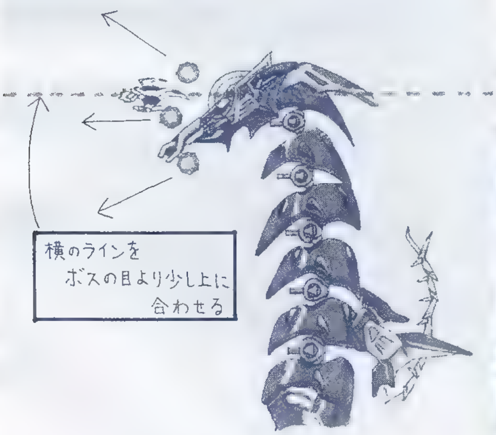
体の節々から、とにかくたくさん弾を撃つこのモード、対処法は次の2種類だ。

〈その壱　一応安地〉

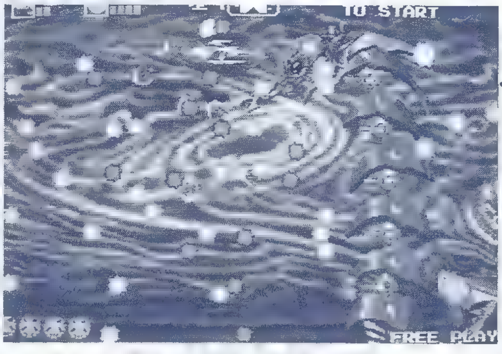
とにかく図、および写真を見て位置を覚えるだけ。赤い弾には絶対当たらないから、あとは連射するだけ。

ただし、合わせるのが少しでも遅れると即死は免れないだろう。慣れるまではボンバーを使って練習するとよい。

成功すればギャラリーにウケること間違いなし！

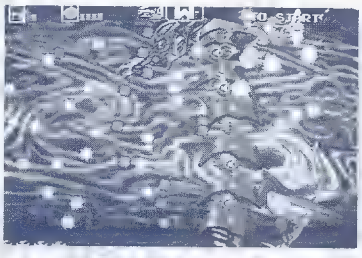


成功すればこの通り。見ていてとても美しい！

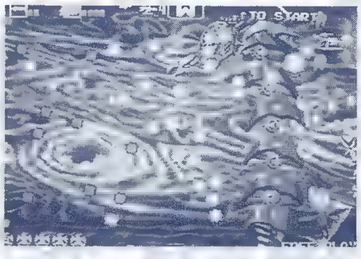


〈その弐　「邪道よけ」〉

ボンバーをケチる人専用のやり方がこれ。ボスが体を伸ばす直前に後方へ回り、尻尾から撃ってくる3WAY弾の間へ入ってしまうというやり方。3WAY弾は自機を狙ってこないので、あとは追尾ミサイルをひたすら撃ち落とす。



最初の3WAY弾がきたら、少し左に動いてすき間に入る。



あとはひたすら連射。実用性ではその壱に劣るけど…。

この「邪道よけ」の欠点は、ボスにまったく撃ち込む機会がないこと。アーマーの残りが少ない場合は、ボンバーを使って撃ち込んだほうが安全だ。

これ以降は①に戻って繰り返し。ボスの命はあとわずかだ、頑張ってエンディングを目指せ！

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーンX. BOSS

ヒステリック エンプレス
HYSTERIC EMPRESS

コードネーム：タカアシガニ

●担当：松っちゃん



要塞に棲む凄い奴!!

このボスとは、必ず白玉がついているショット形態で戦うこと。白玉がないと、ボス戦が長びいてしまい大苦戦してしまうぞ。

白玉がついているショット形態で連射装置があれば、カニをノーボンバーで破壊することが可能だ。ただし、ボスに与えるダメージとうまく調整しなければならない。この辺は、何回もやり込んで自分なりの感覚をつかんでもらいたい。

●連付きノーボンバーパターン

ボスは、出現したら何の攻撃もせずに右端まで移動する。このときはチャンス。ボスにぴっちりはりついて撃ち込もう。

ボスが右端で止まり、鳴き声?をあげて第2形態になったら撃ち込み成功。ボスが屈伸したら、ショートレーザー＋ホーミングレーザーの攻撃がくる。

この複合攻撃は、頭の上が安地。ボスに撃ち込むことを考えずに、おとなしく安地に入っておこう。

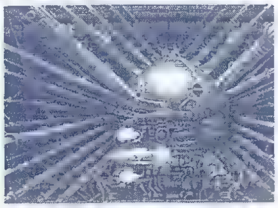


頭の上あたりが安全地帯。

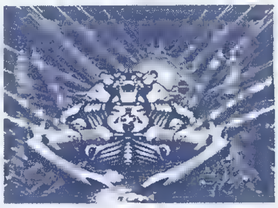
レーザーを撃ちやめて、再び屈伸したら、真上にジャンプする。ボスがレーザーを撃ちやめたら、安地から移動しよう。ボスが上に消えたら、画面中央付近の床の上に自機をあわせてボスが降ってくるのを待とう。

ここでくる体当り攻撃は、ボスが消えたあとの自機の位置を狙ってくる。ボスが画面外に消えたら、左右に動くのはやめよう。

左右に動かなければ、体当り攻撃は必ずツメの間に入ることができ、絶対にボスにつぶされることはない。ツメの間に入ったら、さっさとボスの上に回り込もう。これは、ツメの間でじっとしていると、次のツメ攻撃を喰らってしまうためだ。



ボスが上に消えたら左右の移動をやめる。



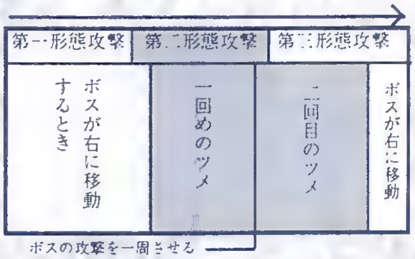
そして、おちついて上下の微調整をして床の上に合わせる。

ツメ攻撃中は、ボスにダメージを与えるチャンス。ボスの色が青から紫になるまでダメージを与えよう。赤紫になるまでダメージを与えると、第3形態になってしまう。この撃ち込み加減は、多少練習が必要だ。



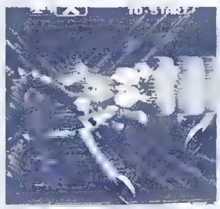
ボスのダメージを表す色が紫になったら撃ち込みをやめる。

ボスのダメージが紫色のまま、つまりまったくダメージを与えずに第2形態をもう1周させてツメ攻撃を待つ。ここで、わざわざボスの攻撃を1周させるのは、カニが攻撃の途中では形態が変わらないという性質を持っているためだ。したがって、1番ダメージを与えれるツメ攻撃の最中に形態を変えると、耐久力の残り少ない状態で第3形態になるというワケ。



ボスがツメ攻撃をしてきたら、はりついて撃ち込む。しっかり撃ち込めばボスの色が真っ赤になっているはずだ。

ツメ攻撃が終わると、ボスはもちろん第3形態になる。ここでもボスは右端に移動しきるまで攻撃してこない。ツメに注意しつつ、ボスにはりついて右に移動しよう。



右に移動中も、しっかり撃ち込め！

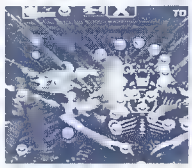
うまくいけば、ボスが右端に到着する前に爆発するはず。ここでうまくいくか、いかないかは第2形態のツメ攻撃のときの撃ち込みにかかっているぞ。また、第3形態に変える位置も重要だ。できるだけ左のほうがいい。

ボスが右端について、攻撃を始めても破壊できなかったときは、ボンバーを使ってボスに重なろう。

●連なし用パターン

ボスの攻撃のよけ自体は何ら変わらない。いつボンバーを使うかを中心に攻略していこう。

第1形態は、ほぼ連付きと同様のパターンでOK。画面左に移動しながらの泡攻撃のときに、ボンバーを使って形態を変えよう。



ボスが、ここまで迫ってきたらボンバー。

第2形態は、常に本体に撃ち込むこと。ただし、連付きと同じくできるだけボスの耐久力を低くして第3形態に変えるようにしよう。

第3形態は、必ずボスの攻撃をよけないといけない。しかし、とりわけ楽な攻略法はないのでアームがなくなるまでよけて、危なくなったらボンバーだ。子ガニの単体攻撃は、唯一楽によけれる。画面右下で子ガニが泡をはくのを待ち、少しづつ上に移動しながら泡をかわすだけでいい。

カニ攻撃パターン表

第1形態	右に移動してから泡攻撃 左に移動しながら泡攻撃 止まったまま泡攻撃
第2形態	ショートレーザー＋ホーミングレーザー 体当り ツメ攻撃
第3形態	右に移動してからホーミングレーザー＋子ガニ ホーミングレーザー＋泡攻撃 まん中まで移動してから破裂する泡 左に移動してから子ガニ 泡攻撃 まん中まで移動してから破裂する泡

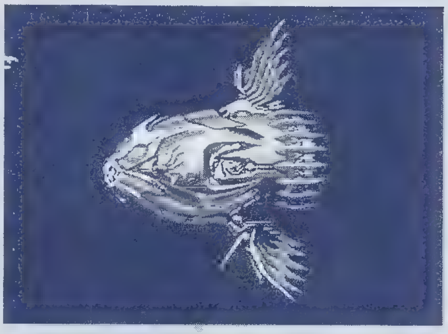
ゾーンY BOSS

オーディアス トライデント

ODIOUS TRIDENT

コードネーム：マンボウ

●担当：松っちゃん

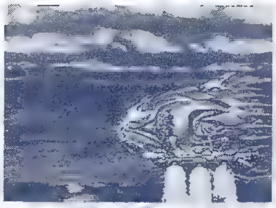


熱帯林の守護神ここに現る！

マンボウと戦うときは、他のボスと同じく赤ウェーブ＋白玉のショット形態が望ましい。でも、とりわけ速攻で破壊する必要はないので最強ショットや、緑ウェーブでボスと対面してもいいぞ。ただし、ボスの攻撃順序とその対処法はしっかり覚えよう。

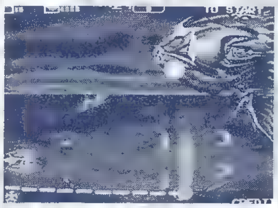
第1形態

ボスの登場シーンに感激する前に、自機を画面一番下に押しつけよう。こうすれば、初めにくるボスのバーナー攻撃をノーダメージでかわすことができるためだ。



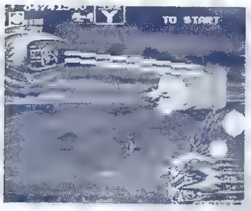
ボス出現と同時に一番下に移動せよ。

次は、子マンボウを少し出しながら画面右に移動して連射レーザーを撃ってくる。連射レーザーを撃つ有線ファンネルの正面に位置して、このレーザー連射をかわそう。



正面でレーザーを真横に撃たすのが基本。

もう1セットバーナー＋連射レーザーがきたら、ボスは上半身と下半身2つに分かれる。2回目のレーザー連射をかわしたら、ボスの上半身の上へ移動して1回目のジーザスミサイルをかわそう。このジーザスミサイルは、分裂中に一定間隔で3回撃ってくるぞ。



できるだけボスと離れて、サッと動くこと。

分裂中に、ボスの上半身とY座標が合うと上半身の後部砲台からレーザーを撃ってくる。レーザーは後ろ向きに撃つので、顔の前からボスと交差すればレーザーは撃ってこないぞ。

ボスの上半身の後ろを通るときは、できるだけ遠い位置で。遠ければ遠いほど、ボスの撃つレーザーに当たりにくくなるためだ。上下に動くときは、ジーザスミサイルに注意しよう。

第1形態の攻撃パターンは、これで全部だ。どういう順番で攻撃してくるのかは、表を見よう。

第1形態でボスに撃ち込むチャンス（弱点は頭部クリスタル）は、バーナーを撃つ前と有線ファンネルが収納されるとき。あせらずに、じっくり撃ち込もう。

第2形態

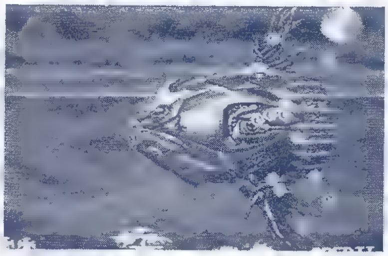
第2形態でお初にお目にかかる攻撃は、スプレッド弾と2WAYレーザーファンネル。

スプレッド弾は、分裂する前なら破壊可能だ。分裂してしまうと、爆発する前のミサイルにも攻撃判定ができる。見にくいので、アームを削られないようにしよう。スプレッド弾＋ジーザスミサイル攻撃は、ボスの腹の下に入ってスプレッド弾を撃てばいい。

しかし、子マンボウ＋スプレッド弾攻撃は、こうはいかない。スプレッド弾を撃とうとすると、子マンボウにもショットが当たってしまい子マンボウがふ化してしまう。ふ化した子マンボウは、自機めがけて突っ込んでくるぞ。

子マンボウはかたいので、ここは弾を撃たずによけ重視でいったほうがいい。真横にスプレッド弾を発射させて、上に大きくかわすと楽によけられるぞ。

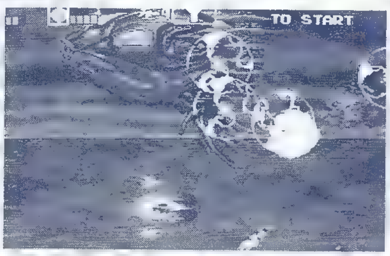
2WAYレーザーは、ボスがファンネルを出す前に前進する。ボスが左に移動してきたら、自機を右に位置させてバルカンを撃たすようにしよう。正面で2WAYレーザーをよけたのでは、アームが何枚あっても足りないぞ。



スプレッド弾は必ず真横に撃たせよう。

第3形態

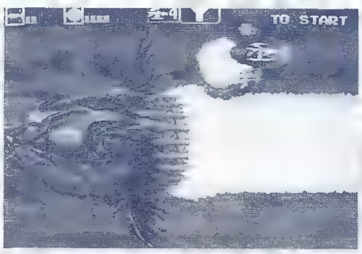
第3形態になっていて、かつ胸ビレが取れていればボスは攻撃の変わり目に防御弾を撃ってくる。この防御弾は、レーザーやウェーブを貫通させない特性があるのに、なんと破壊不可能。



自機をホーミングする防御弾は、ダメージをあたえるとこちらに突進してくる。

子マンボウ連射は、ショットを撃たないこと。撃ってしまうと、必ず子マンボウに追いつめられてしまう。

バーナーは、第1形態よりもよけやすい。自機を狙って幅よせしてくる距離が短いので、そんなにキツイ攻撃ではないだろう。



大きく離れれば、バーナーは届かない。

ボンバーを使うのなら、ただやみくもによけて危なくなったらボンバーを撃てばいい。しかし、できることなら撃ち込むタイミングをパターン化しよう。こうすれば、第2、第3形態がどの攻撃から始まるかが毎回同じになるぞ。けっこう手強いボスなので、自分なりの撃ち込みパターンをじっくり作成するといいだろう。

形態	攻撃順序
第1形態	バーナー ←
	連射レーザー＋子マンボウ
	分裂
	連射レーザー
	バーナー
	分裂
第2形態	2WAYレーザー ←
	スプレッド弾＋子マンボウ
	分裂
	連射レーザー
	スプレッド弾＋子マンボウ
	2WAYレーザー
	スプレッド弾＋ミサイル
	レーザー
第3形態	子マンボウ ←
	2WAYレーザー
	バーナー
	子マンボウ
	レーザー
	バーナー

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

ゾーン Z BOSS

キュリアス シャンデリア

CURIOUS CHANDELIER

コードネーム：クラゲ

●担当：C−LAN



噴炎にひそむ悪魔

第2形態への対処が肝心

このボスは外れ箇所が非常に多く、本体の10万点と合わせれば100万点近くも入るオイシイボスだ。だがここではそれを無視して、確実に倒す方針でいくぞ。

〈第一形態〉

①ポッド弾（グレー）
②マーキングショット
③ポッド弾（グレー）
④マーキングショット
⑤アイレーザー
⑥ポッド弾（ピンク）
⑦マーキングショット
⑧ポッド弾（ピンク）
⑨アイレーザー
⑩ポッド弾（ピンク）

（①へ）

攻撃順番をしっかり覚えよう。①、③、⑥、⑧、⑩のポッド弾は、グレー、ピンクともに、カサと左上のポッドの間に入ってしまえば安地になる。ボスが止まったらすぐ入り、攻撃が止んだらすぐ抜ける。これが大切だ。

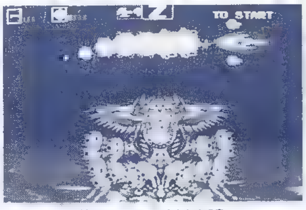


ポッド弾はグレー、ピンクの双方カサの下が安地。



左で撃つ①、⑤も入れる。止んだら素早く左上へ抜けろ。

②、④、⑦のマーキングショットというのは、カーソルが自機を追いかけてきて、そのカーソルめがけて爆風のある弾を撃ってくる。一定時間連射し、3回で1セット。これを撃つときは必ず画面中央下にボスがくるので、ちょうど"コ"の字を90°左回転させたように動いてかわす。ただランクが上がっていると、動きっ放しでも弾に当たってしまうことがある。



マーキングショットは斜め移動を少なくするとよけやすい。

⑤のアイレーザーは、目から自機が少し前にいた場所を狙ってレーザーを撃ってくる。小さく弧を描くように動いていればいい。途切れたら今度は逆に小さく動こう。

順番を覚え、そして各攻撃の対処法さえわかれば第一形態は恐るるに足りない。

①、⑥のポッド弾は画面左に来て出してくるが、ボスに体当たりされることはない。攻撃が止んだら左上へすぐ逃げること。



⑤のアイレーザー。ちょんちょんと弧を描きつつよけよう。

〈第二形態〉

⑪ポッド攻撃（繰り返し）

目を閉じて中央に来たら形態変化の合図。第二形態は20個あるポッドを伸ばして攻撃する。これの誘導の仕方が重要で、とにかくバラバラにさせないことを念頭に闘おう。そのためには、ポッドの行きと戻りの軌道を同じにするよう心掛ける。ポッドが伸びつつ大きく振れてしまうと、戻りで遠心力がかかるためか、ぐるぐる回ってなかなか戻らないことがある。すると伸びるタイミングがズレて、非常によけにくくなってしまう。なるべくボスから離れた位置であまり動かないのが理想。ただしボス自体も動いているワケで、このあたりが誘導を難しくしている。

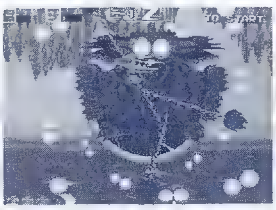
うまく誘導できないようならば、ボンバーを使って目玉に重なって撃ち込もう。形態が変化すればポッドは自爆する。

〈第三形態〉

⑫レーザーに変化する白玉
⑬マーキングショット
⑭レーザーに変化する白玉
⑮アイレーザーシャワー
⑯3ウェイ＋マーキングショット
⑰レーザーに変化する白玉
⑱3ウェイワインダー
⑲アイレーザーシャワー

（⑲へ）

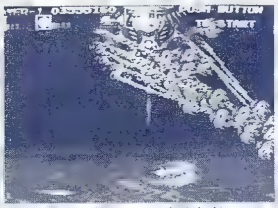
⑫、⑭、⑰は、白い誘導するつぶをばらまき、自機が一定距離に近づくと水色のショートレーザー（自機狙い）に変化するという攻撃。白玉のそばを大きく動き、そのままボスの回りを一周してしまうか、来た道を戻るように動いて早めにレーザーに変化させてしまおう。とにかく「迷わず止まらず」を意識して動くこと。



ボンバーを撃って目玉に重なってしまうと安全。



慣れないウチはこうなってしまいやすい。こんなときは…



ポッドの誘導はなるべく大きく振らないように意識して動く。

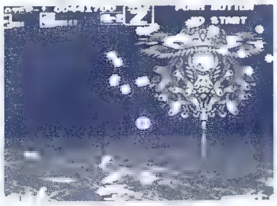
ただこの形態はちょっと特殊で、第二形態時の撃ち込み量によって始まる攻撃が異なる。普通にやっていても⑫はほとんど来ず、また撃ち込み量が多いといきなり⑮ぐらいから始まったりする。㊖付きならばやり込むにつれて、どこから始まるかというのがわかってくるが、㊖なしの場合は何から始まったかを素早く見極めることも重要な要素になる。

⑮のアイレーザーシャワーは、まず⑤と同じものが来たあと、ザーッと残像を描くように来る。シャワーは自機の動きに回転方向が依存せず、画面真ん中より上ならば反時計回り、下ならば時計回りと決まっている。

まずボスの左（目玉のライン）からスタートし、アイレーザーをちょんちょんと動いてよけ、途切れたら一気に戻ってシャワーレーザーをよける。9時→6時→9時と動いてワンセットをよけるのである（計5セット）。この動き方



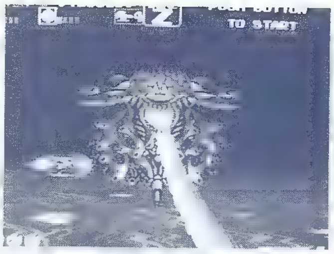
そしてそのまま1周。ちなみにこれは⑭だ。



近傍を大きく動いて大量に反応させる。



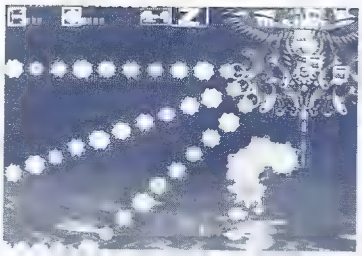
チョンチョンチョンチョンチョン…



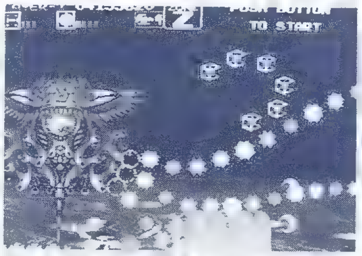
はいザ〜〜ツーリズムを覚えるのだ。

をすると、シャワーレーザーは必ず時計回りになる。

⑯、⑱はボスの下（⑯はマーキングをよける）に入ってしまえば安地だが、ノーミスで来た場合、普通に撃っていれば⑯の途中（マーキングの前）までには破壊できる。



⑯はこの位置でマーキングをよける。壊せそうなら撃ってもいい。



⑱は左下がよい。中でよけるのはツライかも。

このボスは、対処できる攻撃も多いので、別に白玉付きでなくてはならないワケではない。最強の三連ウェーブでも十分倒せるぞ。

ただ、ここでは基本攻略ということで、あくまで一般的な対処法を書かせてもらった。その点で、多少あいまいな表現になってしまった部分がある。

このボスは（このボスに限ったことではないが）倒すまでが1つのシナリオのように、完全なパターンになる。特にポッドの誘導は重要で、1回1回をきちんとパターン化することでノーボンバーでも安定して抜けることができる。

このボスの細かいパターンについては、P.93〜94のZゾーンの稼ぎ用攻略を参照してほしい。

最強装備は敵にはりつく意味がなく、逆に連射装置がなくてもある程度はその差を埋めることができる。その点ではクラゲは㊣なしでも闘えるボスといえるだろう（あくまで他のボスに比べればということだけど）。



キミとボクとタマ（仮名）だけの秘密

突発実現技術講座

ダライアス外伝の遠近感

担当：ゲーメスト技術解説委員の弟の友達の知り合い、アナーキャー松井

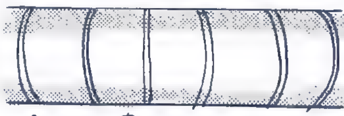
ビデオゲームの画面は、あたり前だが2次元である。そのため奥行きのある空間の表現に、さまざまな試みがなされて来た。

多重スクロールによる遠近間の表現を実現した、ナムコの源平討魔伝、ラスタースクロールを地面に使い、手前の方は速く奥に行くほどゆっくりと横方向へスクロールさせ、実に見事な奥行きの演出に成功したストリートファイターII。

ダライアス外伝では、それらに匹敵するようないくつかの斬新なアイディアが見られる。それらを可能な限り解説しよう。

①Eゾーンの背景のコロニー

これは言われなきゃおそらく気づかないのでは？という部分。Eゾーン前半の背景に出てくるコロニー、タテ方向にぐるぐる回転してるのは、すぐ気づくが、横方向にラスタースクロールを使って奥行きを出してる事は知ってただろうか？コロニーの表面はタテ方向にミゾが走っているのだが、そこに注目。

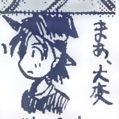


↑コロニー表面のミゾはこうなっている。

別に自然な感じだが、これを普通に横スクロールさせると…

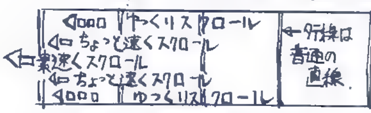


こんな風になっちゃう。でも実際には、そうはならない

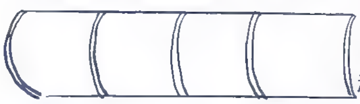


なぜか？ラスタースクロールのためなのだ。

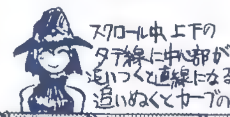
コロニーの中心部と上下部分でスクロールのスピードを変えているのである。もちろん、中心部が一番速い。



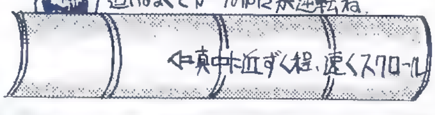
←こーいう絵を描いといてまん中を速く、上下をゆっくりスクロールさせてみる。するとい…



こんな感じで流れて行くのだ。タテ線が丸味をおびる。



実際にダラ外風の画面にするには下のような絵にしとけば、いいはずだ。

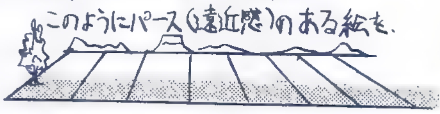


②地面のラスタースクロール　Bゾーンの地面、Cゾーンなどの海面。

←実際はBゾーンではさらに多重スクロールが使われている。

今までの横シューティングでは、地面が表現される事はあまりなく、あっても何か違和感のあるものが多かった。しかしダラ外ではラスタースクロールを使い、その問題を見事に解決してしまった。対戦格闘ゲームなどではよく見られるテクニックだが、シューティングゲームでの使用は非常に珍しい。

このようにパース（遠近感）のある絵を、



普通にスクロールさせると、コロニーの所でも述べたようにかえって変になってしまう。それに現実には手前の方が素速く、奥に行くほど景色というのはゆっくり動くから（電車から外を見るとわかる）、画面全体が同じスピードで動いてしまっては遠近感が生じないのだ。それならば、ラスタースクロールを使って、手前を速く、奥をゆっくり動かせばいいのだ。そのようにして、B、Cゾーンなどの奥行きのある画面ができたのだ。

※ラスタースクロール…普通アーケードゲームの画面は512本程度の横線が描けるのだが、一度普通に描かれた絵を、その横線の、一本分づつ、異なったスピードでスクロールさせること。

'DESTROY THE HUGE BATTLE SHIP'

敵巨大戦艦を撃滅せよ

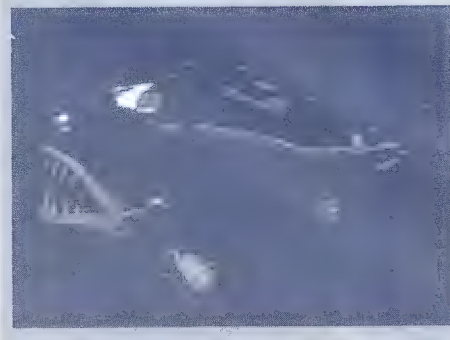
ゾーンV' BOSS

ストームコーザー

STOORM CAUSER

コードネーム：オニキンメ改

●担当：C−LAN



雲海の悪魔を堕とせ

●速攻で破壊せよ!!

このボスはマトモに相手をすると、おそらく全ボス中一番強いだろう。ではマトモに相手をしなければ……というワケで速攻パターンの出番だ。

●(連)速攻パターン

連射装置付で、かつ白玉つきのウェーブのみ有効な方法。

後方で待ち、ボスに当たり判定がついたら急いで口の前へはりつく。

このボスは最初に風を3回起こす（2回目以降は尻尾を伸ばす）のだが、そのタイミングに合わせてレバーを前に倒すのだ。つまり自らボスに体当たりするワケだが、ボスが起こす風に後方へ押し戻される。

このレバーを前に入れるタイミングが重要で、早過ぎるとアームを削られ（たくさんあれば多少は構わない）、遅過ぎると戻され過ぎてあまり撃ち込めなくなってしまう。このタイミングは体で覚えるしかない。

2、3回目は尾ビレのアンカーは伸ばしてくるが、判定があるのは尾ビレのみ。鎖の部分には触ってもOKだ。

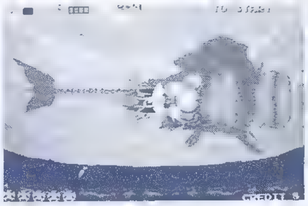
レバーを入れるタイミングが合っていれば、ほとんどアンカーは無視してしまっていい。もし遅れてぶつかりそうなら下へ移動してアンカーにぶつからないようにしよう。

3回撃ち込んだら、ボスは向きを変えてゆっくりと近づいてくる。このときは口にぴったりくっついて一緒に下がる。ボスが停止して次の攻撃が来る頃にはボスは切り身になって彼方へ飛んでいくだろう。

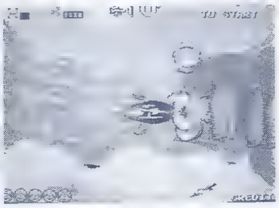
風のときは、レバーは絶対に右。一瞬でも斜めに入ってしまうと一気に押されてしまうぞ。



左に寄ってくる口の前にはりつきつつ下がる。



風のタイミングを読んでレバーを前へ。これを3回繰り返し…



ボス判定がついたら急いで撃ち込みにいけ！



あっけなくボスはこっぱみじん。

●(連)なし速攻パターン

連射装置が遅かったり、なかったりする場合も一応の速攻パターンはある。

撃ち込み方は(連)付きと同じ。ボスがゆっくり近付いて停止すると、胸ビレが変形して火炎放射器になる。この兆候があったらボンバーを使って口に重なるのだ。連射スピードも関係してくるが、2発ぐらい使えば倒すことができるハズだ。口に重なるときはボムが4つとも当たる位置にいくこと。もちろんボンバーが切れる瞬間（イナズマ）には下がるようにする。

このボスは形態が進むにつれて攻撃が激しくなり、また撃ち込むチャンスも少なくなってくる。何としてでも速攻で倒してしまうことを勧める。

●この後の攻撃

一応各攻撃法に対する方針を書いておこう。

〈第一形態〉

①風×3（後半2回は尻尾アンカー伸ばし）

②胸ビレから火炎放射＋口から極太レーザー＋テレポート砲台バラマキ

③画面奥からホーミング弾（①へ）

①はいいとして、②は右下か右上が安地になる。テレポート砲台が青い弾を撃ち始めたら、外周に沿って動きつつ弾を流す。

③は確実なよけ方はない。その理由は、自機を狙う弾と狙わない弾がある上に、狙う弾が自機に当たる直前にそれることがあり、その方向が決まっていないからだ。レバーを回す、上下に小さく振るなどするとよけ切れることあり。

〈第二形態〉

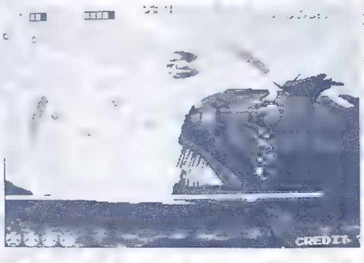
④上方からスプレッドボム

⑤胸ビレから弾ばらまき＋ホーミングレーザー

⑥尾ビレからサンダーレーザー＋ホーミングレーザー（④へ）

④は左上で撃っていれば比較的安全。

⑤はボスの頭部の左上が安地になっている。



⑤はこの位置が安地。すぐに移動しないとやられるぞ。

⑥は尻尾から4方向にサンダーを出し、そのまま伸ばす。そして背ビレからホーミングレーザー。背ビレに少し重なる位置が安地だ。

〈第三形態〉

⑦画面奥で側面発射口から弾

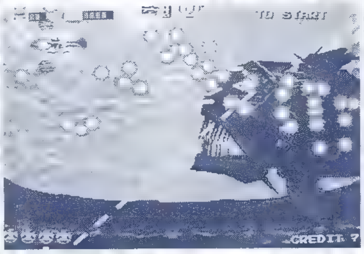
⑧ショートレーザー連射＋大玉ばらまき

⑨空中機雷吹き飛ばし

⑩エラから3ウェイキャノン＋ホーミングレーザー＋スプレットボム（⑦へ）

⑦は画面奥を1往復半して計3回来る。3回目はボスの上を大きく回るように動く。

⑧は終わってる。一応写真の空間でよけてみよう。



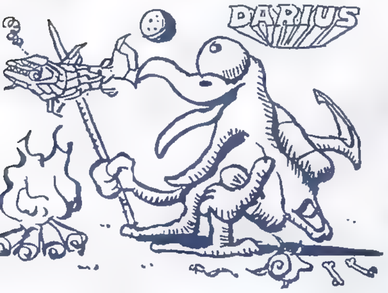
これがこのボスの最強（図）の攻撃⑧。よけ切れるか？

⑨は右上が安地。ボムで近くの機雷を壊すこと。

⑩にも安地がある。キャノンがギリギリ当たらない位置だ。とにかくこのボスは速攻命。死んでしまったらボンバーでゴリ押しして、よけは考えないほうが無難。



ボスの微妙な上下移動でレーザーの軌道が変わって死ぬことも。



キャラクター担当の人が描いた落書きイラスト、はじめ人間ダライアス（笑）。背中のでっぱりでかろうじてシルバーホークとわかる変なキャラが、シーラカンスを焼いてるし…。すごいぞ、なんか。

ダライアスが結局好きなんです

出席者
タイトー
FJ……企画
KAT……企画、グラフィック
n10……プログラマー
HAR……プログラマー
KRB……プログラマー
NAG……プログラマー
菊ま……グラフィック
BAW……グラフィック
ゲーメスト
ムーちゃんと不愉快な仲間たち……計6名（遅刻1名）

ダライアスインタビュー外伝

ダライアス外伝。このゲームバランス、グラフィック、演出、そして音楽とすべてにおいて驚くべき完成度をみせていたゲームのスタッフに遂にインタビューを敢行だ！
当日はタイトーさんから8名、ゲーメストから6名の計14名という前代未聞の大インタビューとなり、ホットな話題が続出した。では、いってみようか！

構成：アナーキャー松井

まずは企画から

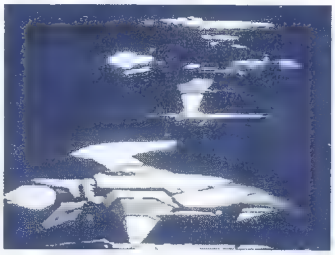
ゲーメスト まずは、なぜ今ダライアスだったのかということからおうかがいしたいのですが。前作のダライアスⅡから約5年ぶりということになりますよね。

FJ まあ、私が最初のダライアスをちょっと手伝って、Ⅱはメインでやらせてもらったっていうこともあって、好きなんですねダライアスが（笑）。

今シューティングっていうのは大変厳しい状況でして、よほどのものを作らないと売れないんですね。そういう状況下でタイトーが自信を持って出せる作品というとダライアスシリーズだろうと。知名度もありますし。またタイトーが新しく作り出したF3というアーケードゲーム用のマザーボードがとても高性能なもので、その能力をフルに生かしてダライアスをつくりたいなと。私がやりたかったんですね、要するに（笑）。

ゲーメスト 今回、ダライアスⅢではなくダライアス外伝になったのはなぜですか？

KAT それは私がそうしたいと主張したからです。今まで専用の多画面筐体でダライアスシリーズというのは作られてきまして、私たちの中にもダライアスといえば多画面筐体という、イメージがあるんですよ。だから最初から1画面でいこうときまっていた今回の作品にはⅢの名前はつけたくなかったんです。


オープニングに登場する通称通行人Aシルバーホーク。

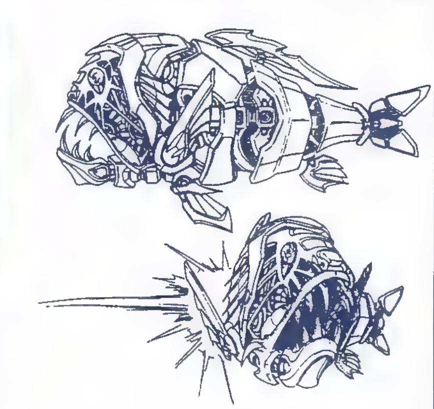
ゲーメスト では今回外伝という名前がついてはいますが、ストーリー的には前作からの続きということなんですか？

KAT 話そのものは、ダライアスとダライアスⅡの間の時代が舞台です。

また外伝ということで、今回はシルバーホークのパイロットがプロコ、ティアットとまったく無関係な人物という設定になってます。

ゲーメスト オープニングで登場するシルバーホークの編隊なんですが、あれはどういった設定で？

KAT あれは一応、量産型のシルバーホークです。プレイヤーのコントロールするのがプロトタイプの、やや強力になったシルバーホークです。どちらも、ダライアスやダライアスⅡに登場したシルバーホークとは別の機体ですね。


Aゾーンボス、オニキンメの別バージョン。よりメカニカルな感じがする。横腹からレーザーのようなものを撃つところも、今と違う点だ。

ゲーメスト 全体のシステムがどちらかというと、最初のダライアスに近いものがあるんですが？

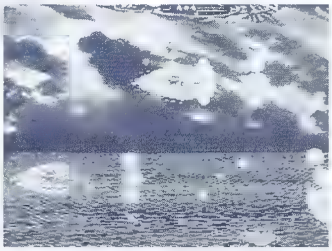
KAT そうですね。今回1画面でいくということで、一目でダライアスシリーズだとわかるようにしたかったんです。そうしないと、まるで別のシューティングゲームになってしまいそうで。設定も最初のダライアスの後ということでしたし。

演出面について

ゲーメスト ダライアス外伝では、背景が普通のステージばかりではなく、Jゾーンのような背景にボスのシルエットだけが流れていくとか、いままでのシューティングの背景が具象画とするなら、抽象画とでもいうべき背景が登場しますが？

KAT そうですね。今回、実際の作業に入る前にF3ボードの性能チェックのようなことをやってまして、そこでそういう色々な演出効果ができそうだということになって、じゃあ、やってみようかなと。

ゲーメスト 今回非常に演出が凝ってますよね。ボスがやられたあとの爆発とか、ブラックホールボンバーの演出とか。あと、地上や海面に対戦格闘ゲームの地面のように、手前はすばやく、奥にゆくほどゆっくりとスクロールするタイプのラスタースクロールが使われてますね。シューティングには今まであまり使われていなかった技術だと思うのですが。Bゾーンなどではこれにより、今までにない奥行きのある画面が作り出されています。

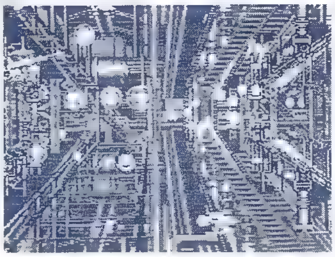

Bゾーンの森部分の多重ラスタースクロールには目をみはるものがある。

KAT そうですね。そこらへんは、企画サイドから出てきたものではなくて、プログラマーのチームのほうでいろいろと実験的なことをやってもらって、そこらへんから出てきたものです。今回背景関

ダラ外インタビュー

係はn10君というプログラマーにお願いしまして、B面の森のものすごい多重スクロールとかは、彼の発案によるものです。絵を描くのが少々面倒になるんですが。

ゲーメスト　KゾーンとOゾーンのコロニー内部のパースのついたスクロールなんかも、かなり遠近感があってすごいですよね。あれって、今はやりのポリゴン系の計算で作り出されたグラフィックなんですか？



ここもハードの特性を生かした演出の光るゾーンだ。

KAT　いえ、違います。

n10　あれもF3基板になったからできたことの一つです。いくつかのBG画面を多重スクロールさせせつつ、ラスタースクロールをかけたりとかも可能なんです。そこらへんを組み合わせて作ってます。

ゲーメスト　Mゾーンのゾーン全体が一つの巨大ボスだとか、Nゾーンのように惑星のリングの中をつき進んでいったりとかいうゾーン構成は企画段階から考えられていたのですか？

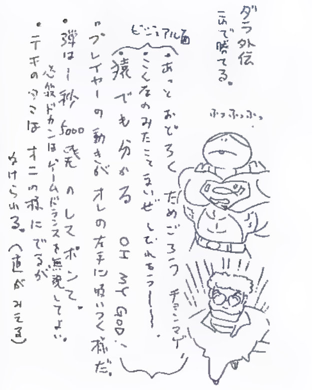
KAT　いえ。28ステージというのは、やはりものすごい量でして企画の人間一人ではどうしても似たようなアイディアしか出てこないんですよ。だから途中からいろんな人たちに意見を出してもらって、作っていきました。ただMゾーンに関しては最初からあんな感じにしようとは、思ってました。

ゲーメスト　ダライアスから引き続き出ているボスが何体かいるんですが、出られなかったボスとの選別基準みたいなのはあるんですか？

KAT　私の好みですね（笑）。ただクジラとか、オトシゴとか外せないなというヤツに関しては、入れるようにしています。

ゲーメスト　ヤマトがいなかったのが個人的にさみしいんですが（笑）。

KAT　それは今回のストーリーがダライアスIIの前の時代なので。



企画初期にプロデューサーのFJーさん（上の絵）から企画のKATさん（下の絵）に手渡された指示書。一秒五千発…（血涙）。

ゲーメスト　あ、なるほど。でも、JゾーンのバックにIIのボスが流れてませんでしたか？（笑）

KAT　え？そうでした？（笑）

KRB　スチールスピンとかは、出てくるのはIIからですがデザインはダライアスの段階からできてたんですよ。

ゲーメスト　また演出的な部分なのですが、背景がスーっと消えて次のグラフィックがスーっと浮き上がってくるフェードイン、フェードアウトが、実に効果的にいくつかのゾーンで使われてますね。そのおかげで、マップが作りにくかったりするんですけど（笑）。

KAT　あれもF3基板になってできるようになった効果の一つですね。以前からチョコチョコと使ってはいた機能なんですが、いままでゲームの演出にはあまりおおっぴらに使われたことがなかったので、ちょっと今回使ってみようかなと。

細かいシステム

ゲーメスト　難易度のランクってどのくらいあるんですか？

KRB　細かく分けていくと1600万段階にもなります（笑）。ただしその影響を受ける敵のキャラがかなり間引いた数値をとるので、実際は16から256段階ですね。ゲーム中に難易度が上がる要因としては、連射し続けること、ボスのパーツを破壊する、雑魚キャラ編隊を全滅させる、パワーアップアイテムをとる、などによって少しずつ上がっていきます。ほかに時間によっても、長引くほど少しずつあがっていきます。逆にパワーアップアイテムを逃すと一定時間難易度が上がらなくなります。

ゲーメスト　シルバーの得点アイテムを取って得られる得点は、どうやって決まるんですか？

KRB　あれは完全にランダムです。

ゲーメスト　やっぱりそうなんですか。一時、出して一定時間待って取ると5万1200点が確実に出せるとか、しまいには祈りながら取れば確実に高得点になるとか言われてたのはやはりすべてデマですね（笑）。

KRB　はい（笑）。取った瞬間にランダムで決まります。

さらにナゾに迫る

ゲーメスト　KゾーンとOゾーン、PゾーンとUゾーンが、ボス以外はそれぞれ全く同じ構成のように見えるのですが？

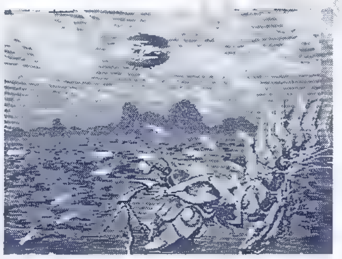
KAT　えーと、そのとおりですね（笑）。あれは完全に時間的な問題で。

NAG　最初は全く別のステージにする予定だったんですが時間の問題があって、ああいう形になりました。敵の配置ぐらいは変えたかったんですが。

ゲーメスト　話はかわりますが、シャコ…。強いですねぇアレ（笑）。

KAT　あれは最初、1面のボスだったんですよ。

ゲーメスト　あれがですか？



シャコだ。6面でこいつとぶつかる可能性は2分の1。

（笑）

NAG　ええ（笑）。しかも弱かったんです。だけど1面のボスは結局オニキンメになって。それで新たに後半面にもってくるにあたってちょっと強くしてみたんですよ。

ゲーメスト　ちょっとですか（笑）。

NAG　結果的に強くなりすぎちゃって。あれ、基本的にプレイヤーが1回ぐらい死んだりして、パワーダウンしたような状態にあわせてバランスを調整してるんです。だからノーミスで、フルにパワーアップした状態で行くとちょっときついですね。思ったほどみんな死んでくれなくて。

ゲーメスト　あと、1面ボスのオニキンメと、ラスボスの一つ、オニキンメ改、あの二つはポリゴンなんですか？

菊ま　あれは、ポリゴンで作ったグラフィックを取り込んで使ってるんです。いわゆるポリゴンゲームのように、内部に数値データを持っていて、

ダラ外インタビュー

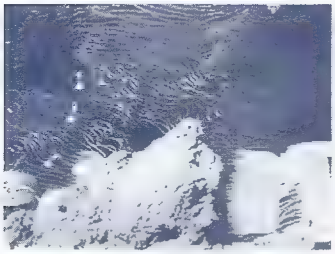
計算によってグラフィックを表示しているのではなくて、普通のゲームのように、あらかじめ計算し終わっているものをグラフィックデータとして持っています。だから爆発してからふっとんでいくパーツの中のメカなどは、あとから描きこんでるんですよ。

ゲーメスト Vのオニキンメ改の画面奥に行ってからの攻撃とかは、やはりそういうグラフィックの特性を生かそうということで?



オニキンメの内部メカ。実は結構手間がかかってるそうだ。

KRB そうですね。あれ、最初にあのキャラをもらったときにうれしくて、ゆらゆらと泳ぐソフトを作ったんです。今のエンディングに使われているものですが。で、見ていてなかなか気持ちいいんで、ちょっと使ってみようかなと(笑)。1面からあれじゃひどすぎるんで、まあラスボスならいいかと。結果的にはノーボンバーでいこうとしたら最強のボスの一つになっちゃいましたね。



これがそのWゾーン。アイテム出現位置まで…。

ゲーメスト Vゾーンのフウセンウナギの尻尾パーツが壊すと90万入るというのは?

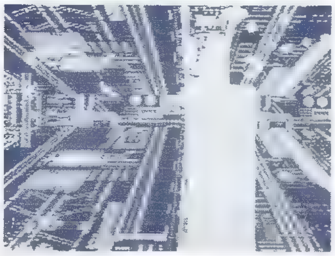
NAG 基本的にすべてのパーツは一つ3万点なんですが、フウセンウナギに関してはあんだけ長いのに3万点じゃさみしいな、と思って細かいパーツ一つ一つに点をつけたら30個あったんで90万点になってしまったんですね(笑)。

ゲーメスト Wゾーンの構成が初代ダライアスのAゾーンに限りなく似ているんですが?

KAT ええ、狙ってます(笑)。後半のほうに行けば行くほど、初代ダライアスのイメージに近くなっていきます。最終ステージがダライアス星ですしね。

ゲーメスト 今回、中ボスのキャプチャーという要素が加わりましたが?

KAT 実はずいぶん前から他のゲーム用にあったアイディアで、それを今回のダライアス外伝用にもらってきちゃったんですね。やるかどうか結構迷いましたね、このシステムは。ゲームバランスの調整が難しくなるのと、システムが複雑になりすぎるので。ずーっと悩んで結局つけたまま出しちゃったんですが。そのかわり、ボールを取りにくくしてはあるんですけどね。



最初ウェーブでも全然きかないその堅さにあぜんとしたが、実は破壊不能。

ゲーメスト KゾーンとOゾーンで、破壊不可能なのに撃ちこむと光る障害物が出てきますが、あれはなぜ?

KRB あれは光らないと、あそこにぶつかると死ぬということがわかりにくいかなと。破壊はできないけど、ぶつかっちゃいけないよという意味で、あえしました。

ゲーメスト ところでダライアスIII、どうでしょう、予定とかは?

FJI うーん、まだ白紙の状態ですね。いずれにせよ、やるとしたら今度はちゃんと専用筐体でやりたいですね、9画面ぐらいの(笑)。

ゲーメスト それでは最後に皆さんからプレイヤーの人たちにメッセージをいただきたいのですが。

FJI 次はさらなる、進化したダライアスにご期待ください。

KAT そうですね、私の見ている前で1コインクリアはあまりしないでください(笑)。長くかわいがっていただけるとうれしいです。

菊ま とりあえず、オニキンメの内部メカをよく見てほしいです。

KRB すべての稼ぎは難易度アップにつながりますが、すべての難易度アップも稼ぎに通じています。がんばってください。

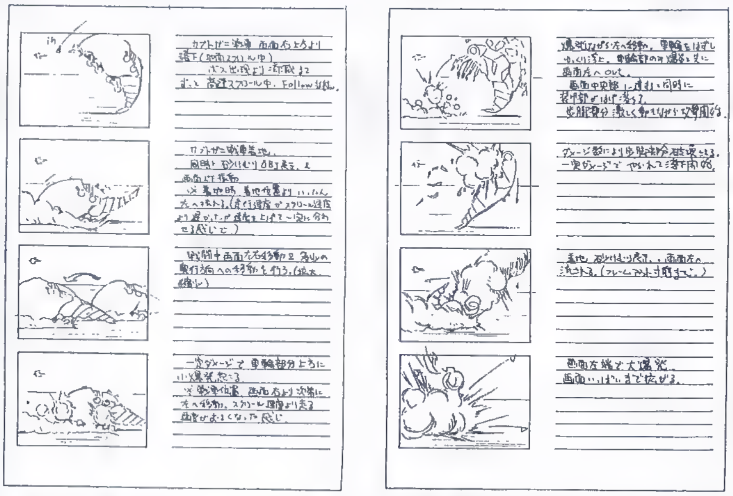
NAG P、R、Tのボスはシャコです。エビではありませんので、間違えないでください(笑)。

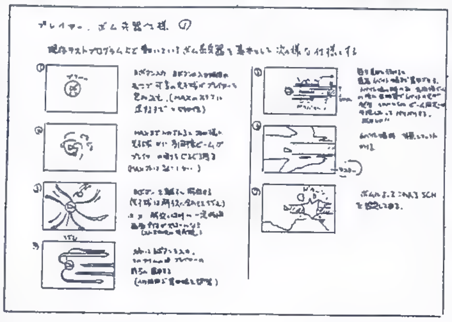
n10 画面の細かい部分でいろんなことをやってますので、注意してみてください。

HAR ザコキャラの動きをなるたけよく見てほしいですね。ここからいい動きするのにってところで皆撃ち落とされてしまうのが多いので(笑)。とくに大ザコなんかは、ちょっと倒すのを待って見てほしい(笑)。

BAW Tゾーンの夕日はぜひ一度見てほしいです。

ゲーメスト なるほど。本日はお忙しいところありがとうございました。





上がBゾーンボス、カブトガニの出現および爆発時の演出指示書。
左は初期のボンバー設定。現在のようなストック式ではなくタメ方式だったのだ。

50円切手をはってください。

101-□□

東京都千代田区内神田1―11―4
藤吉ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部

ダライアス外伝係

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢（　　）歳 性別（男・女）
(ふりがな) ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　）	
1.小学（　　）年 2.中学（　　）年 3.高校（　　）年 4.大学（　　）年 5.社会人 6.その他（　　　）	
希望する賞品の番号	○

書店（帖合）印

部数	冊

ゲーメスト

No.50	No.104	No.134
No.52	No.105	No.135
No.53	No.107	No.136
No.54	No.108	No.137
No.55	No.109	No.138
No.56	No.111	
No.57	No.113	
No.64	No.114	
No.77	No.115	
No.81	No.119	
No.84	No.120	
No.85	No.121	
No.87	No.122	
No.91	No.123	
No.93	No.124	
No.94	No.125	
No.95	No.126	
No.96	No.129	
No.97	No.130	
No.99	No.131	
No.102	No.133	

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社

雑誌63381-06

キリトリ線

ダライアス外伝

読者大プレゼント&アンケート

● 128ページのプレゼントの応募用紙です。アンケートに答えていただいた方の中から抽選でご希望の賞品をさし上げます。プレゼントの希望賞品番号を表側に忘れずに記入してください。

Ⓐよかったコーナーにいくつでも○を付けてください。

①システム紹介(P.2～)　②中ボス&ザコ紹介(P.8～)　③開発者の声(P.19～)　④ボス紹介(P.21～)　⑤中ボスと遊ぼう(P.58)　⑥コース紹介(P.59～)　⑦超攻略(P.76～)　⑧ダライアス1・2(P.76～)　⑨オサカナ図鑑(P.75)　⑩未使用キャラ(P.97)　⑪ボス攻略(P.99～)　⑫開発資料室(P.126～)　⑬ゾーン攻略(P.130～)　⑭読者大プレゼント(P.128～)

Ⓑ格闘ゲーム以外の増刊号・ムックをどう思いますか？

Ⓒ増刊号やムックでやってほしい企画があればご自由にお書きください。

Ⓓゲーメスト増刊、ムックはなにを持っていますか？

Ⓔゲーメスト本誌はご存じですか？

①知っている　②知らない

Ⓕこの本の感想をお願いします。

ありがとうございました。

ダライアス外伝ストーリー

この物語はダライアスのWゾーンのエンディング以降の物語である。

時は過ぎ、移民した人々は再び故郷ダライアス星へ帰る決心をした。

その準備が着々と進む中、中継ポイントのステイションや、海上のプラントが、何者かによって次々に破壊されていった。

ダライアス星から引き上げる輸送船団の後を追って、その破壊者はついに移民星ヴァディスにまでその魔の手を延ばしはじめた。

立ち向かうシルバーホーク隊も無残に倒されて行った。

そして人々の望みをかけて、最後の2機となったシルバーホークが戦いに向かっていく。



① ダライアス外伝基板

2名

あのダライアスの基板があなたのものに!! これさえあれば……
しかもコントロールボックス付だ!!





② 

NGM CD
5名

音楽面のよさを知るには、コレしかない!!

③ サターン版 ダライアス外伝 5名

※製品の発売を待って、発送します。

となりのアンケートハガキで応募!!

やって来ました、おなじみ大プレゼント。今回もあまりの気前よさに担当編集のアナーキャー松井が鼻血を出したまま眠るなどのハプニングが続出!! すごいぜ。

驚愕大プレゼント

DARIUS外伝 ZONE C

ゾーン攻略の基礎知識

とりあえずクリアを目指すあなたに送る

ここから始まる基礎攻略は、各ゾーン別にそこをクリアするために最低限必要と思われる知識を集めたものだ。基本的に、そこまでノーミスで来ていることを前提として書かれているが、それ以外の状態でも、一番最初のミサイルのままアーマーもゼロなんていうのでなければ、クリアを目指すだけならボス戦ほど苦労しないはずだ。レベルダウンしているとつらい場所は、そのつどふれていく。なお、ボスに関する攻略、より高度なハイスコアラー向き攻略、超攻略は別に章を設けてある。そちらを見てほしい。

A ZONE

●3●3●2●2●2

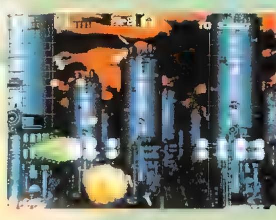
担当：A・H＝Ace

1面ぐらい楽しよう

まず、空中ザコの一部は、自分が画面の上半分にいれば下から出現し、下半分なら上から出現する。ということを基本前提として頭に入れておこう。それでは…。

始まったら画面の真ん中よりちょっと上ぐらい（大体1本目の柱の点滅しているライト）にY軸をあわせる。こうして、左下から出てくるアイテム持ちキンズ編隊×3をボムで倒し（アイテムがそのまま拾えないときは隙を見て取りにいく）、のち後ろに下がり前からのパントドンをショット、下方向からのカーオネッツ編隊をボムで倒す。次の画面前方下からのパントドンは少々無視し、下からのカーオネッツ編隊をボムで倒す。ここまで横移動だけでOK。この最後のカーオネッツは下から出現したのを確認したらすぐに下のパントドンを倒しにいこう。倒したあと前に出て、画面下3分の1ぐらいを縦に2往復ぐらいして赤持ちリカス編隊を速攻で倒し、上にいるパントドンをその後料理。のち赤を拾いにいく。

ここまでが前半の空中戦だが、重要なのはカーオネッツ編隊を画面上方から出してしまうと面倒くさくなるということで、なるべく下から出すように誘導すればあとは別になんてことはないところだ。


こんなふうにだけはならないようにしたい。

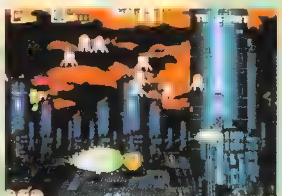
次は建物の入り口の下の所にある隠し白を早めに取って、のち左上に移動しながら下のワカイシQ8（以下Q8）×3、左上からのキンズ編隊、上のQ8×3、上からのミラニエ編隊をショット、下にいるラムオオをボムで倒し、また下に行きQ8×2とマヤーニタを撃ち、上に行きながらミラニエ編隊を倒し緑を取る。

くびれている所にいる上下のシャバラクを倒したら、画面前方上からのキンズ編隊を倒し、下からのダラハAとキンズ編隊を。緑が出るがミラニエ編隊を倒し、上の白を出してからでよい。


後ろにさがりながら撃つといい。

緑を取りながらQ8×2を撃ちつつ下に行き、ダーマハをボムで潰す。マーロックス編隊を前に抜けて下に動きながら倒し、前からのダラハAを撃ったら上に浮かんでる白を取り、下のラムオオ×2を潰してニギスをキャプチャー。

右下に入り込みラムオオ、マヤーニタを倒し、緑持ちマーロックス編隊を上に行きつつ撃ち、上のQ8×2を倒したら下のシャバラクを倒す。すぐ前に出て金を出し、上下のワットが見えたら金で全滅させる。そして青を持ったミラニエ編隊がくるので撃つのだが、金を取る間が悪いと青が取れなくなるので注意。


ここで金を取ろう。

右下からのキンズ編隊、上からのミラニエ編隊を流れるように撃つと、後ろからのキンズ編隊×2（後が緑）がバラケるが前に来てから撃つ。この辺で連れてたニギスが死ぬが、なるべくこいつには敵をくわれないようにしよう。

右下の金を出しミラニエ編隊×2（先が赤）を左上に流れながら撃ち、赤を取ってゾーン表示のちょっと下に行く。ミコリト編隊をレーザーとボムで倒しきったら、真下に行きダラハBをボムで倒す。が、ここで金を使うと楽ができる。

後ろからの緑持ちキンズ編隊、パントドン、もう一度キンズ編隊。で、あとはゴールデンオーガとの対面。Aゾーンは基本な面だ。ミスなく進めるようになろう。

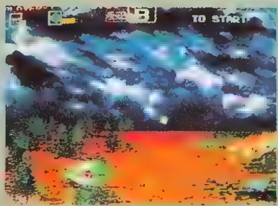
ゾーン攻略

B ZONE
赤3 緑5 青2 紫1
担当：石井ぜんじ

このゾーンは、比較的簡単なゾーンである。だが、装備がレーザーになっているため、撃ち逃しがないように注意しよう。

スタート直後は、ザコ編隊が出現してアイテムを持ってきてくれる。動かないようにして撃っていれば、くらうことなく全滅できるはずだ。

アイテムを回収すると、中型のセムシクルアンコウが出現する。これは、出現即破壊してしまうと、前部だけが壊れ、後部が画面外に逃げてしまう。ある程度おび出してから、一気に撃ちこんで破壊しよう。6000点と高いので逃さずに。

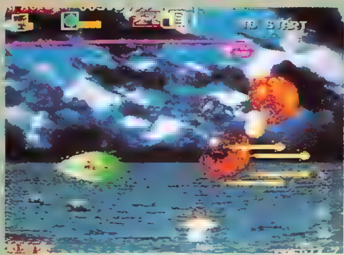

こんな状態になったときは、6000点を逃している。

その直後、中ボスが出現する。出現する前から待ち構えておいて、頭部の弱点めがけて撃とう。慣れないうちはキャプチャーしにくいかもしれないが、逃げ腰のプレイではかえって弾をよけるのが難しい。近づいて撃ちこもう。弾を撃たれたら、下に逃げずに弾の間に入って撃ち続ける。

その後は、デリドマイドやターリヤというザコの集団と、戦車の混合攻撃になる。戦車を逃げ腰プレイでのさばらせておくと、下から攻撃されて逃げ場が少なくなる。画面の左端を、上下に動いてすべての敵を一掃しよう。全滅させるつもりでプレイしたほうが、結局楽になるぞ（シューティングの基本だ）。


下の戦車はきっちり一掃しておこう。

ボスの直前には、ピンクのレーザーを出すダラハが3台出現する。ここは、まず直前に出現する青と緑のアイテムを画面の一番前に行って回収しておく。その後、縦3列にダラハが来たら、まん中のダラハにレーザーを当て、上のダラハはボムで壊すようにするといい。


上のダラハはボムで倒そう。出てくるタイミングを覚えておく。

その後はトビウオ状の敵が出てくるが、最後の奴がボンバーアイテムを出す。逃さず取って、すぐ前へ前進。ここで2匹目のセムシクルアンコウを破壊して、ついでにガコ編隊の赤アイテムを持っている敵も壊す。

そうしたら、アンコウの残した弾の前を横切って上に行き、緑アイテムを持った敵を倒そう。赤アイテムを持った敵を早く倒してすぐ上に切り返さないと、赤と緑のアイテムを両方取ることができない。


ボムを取ったら急いで前に行き、アンコウを撃ちつつ後ろに下がる。


下から上に切り返し、すべてのザコを撃てれば満点。

C ZONE
赤4 緑2 青2 3 2
担当：松っちゃん

Cゾーンのポイントは、なんといっても赤勲章を全部取ること。ウェーブ＋白玉のショット形態になっていないとボス戦が辛い。という訳で、赤勲章の回収をメインにこのゾーンを攻略していこう。

最初に出てくるクロル（トビウオ）が一つ目の赤勲章を持っている。水面付近でショットを撃っていると意外と逃しやすいので、クロルのジャンプの頂点あたりの位置で撃つようにしよう。


水面の敵はボムで撃って、自機はこの位置にいること。

水上での最難関は、後ろから出るキンズのあとのダラハ3機。キンズを画面中央あたりで全滅させて、1機ずつ出るダラハを3機確実に破壊しよう。

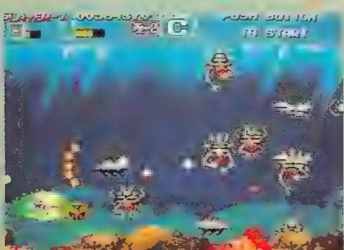
リカスが持っている赤勲章を回収したぐらいのところで下スクロール開始。もし、ここまでに敵弾をくらってアームがやせていたならば、リカスが出す弾でアームをはがしておこう。

下スクロール中は、画面中央に止まってショットを撃っていよう。こうしていれば、カインが持っている青勲章を逃すことはないはずだ。

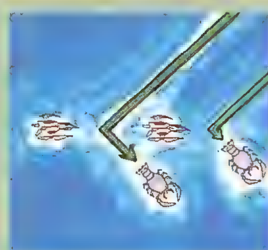
中ボスのナメクジウオが出たあとの地面がはがれて赤い鉄筋がむき出しになっているところに全滅アイテムの金勲章がある。突進してくる4万点ザコのフィックスの出現に合わせて取ろう。


いやらしいゼンC10。うまくボムを当てて破壊しよう。

Cゾーン最難関は、フィックスが2編隊でるところ。ここも、赤い鉄筋のところにある金勲章を活用する。できるだけ引きつけて金勲章を出して、画面の後ろのほうで取るようにしよう。こうすれば、金勲章1つでここのラッシュを乗り切れる。

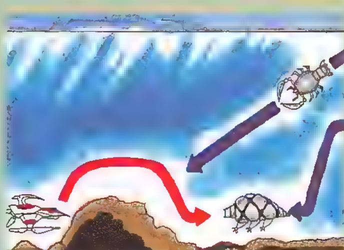

遅めに出して、遅めに取る。

ヒトデのヘルハンドを倒したら、画面中央より少し後ろの位置をキープする。これは、赤勲章を持っているコフォラを引きつけるためだ。もし、このとき画面の前のほうにいると、コフォラは一瞬で画面外へ逃げてしまい赤勲章の回収は非常に難しくなる。



赤勲章を取ったら素早く動いて緑勲章を持っているカインを全滅させよう。

緑勲章を回収したら、画面後ろへ下がる。これは、青勲章を持ったコフォラを逃さないため。このとき、ついでに下にも動けば海草?のヤミカが撃てる。



コフォラを全滅させたら、青勲章は回収せずに下の地形にそって前に出る。この動きをすれば、自機の前に赤勲章を持ったグラダが集合するはずだ。WARNING!!の文字が出てしまうと敵が自爆してしまい赤勲章を出さないので早めにグラダを撃ちきろう。

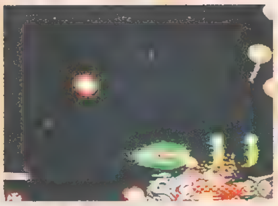
D ZONE

5 3 2 2 1 1up

担当：石井ぜんじ

まずは、中ボスのカブトウオが問題。点稼ぎに興味ない人でも、キャプチャー狙いでいかないと難しい敵だ。

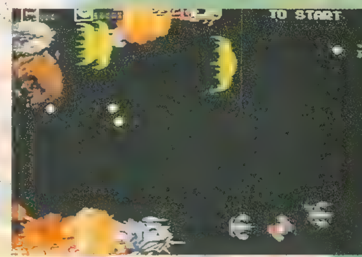
出現した直後は、レバーを下に入れてまずカブトウオを止める。カブトウオが停止したら、カブトウオの頭部にはりついて弱点を襲う。丸い誘導弾は本体より後ろの方向へは行けない。これを利用しつつ、カブトウオに撃ちこむのだ。



ホーミング弾は後ろに撃つことはできない。前に出て攻撃しよう。

その後、ミラーゼと隕石のラッシュがある。ここは、とにかく撃ちまくって破壊しまくろう。押されると隕石にくっついているレーザー砲が危険。点数を狙いたい人は、キャプチャーした中ボスに隕石やミラーゼをくわれないように注意しよう（超攻略を参照）。

その後、画面左上からサイクリンがやってくる。ここは、最後の1機が赤のパワーUPを持っている。編隊の出現を見てから左上に撃ちに行っても十分間に合うので、確実に倒しておこう。このアイテムは逃がしても構わない。連なしクリアを狙うときは、ここを逃がしたあとすべてのアイテムをとっていこう。



サイクリンはくねりながら出てくるので、ここに入ればOK。

宇宙洞窟内部

まず浮遊物体ラワガスが登場する。下降中にダメージを受けつけないため、ずっと連打していても壊すことができない。2発ずつ、間隔を開けて連打しないように撃つといい。

その後、中型の戦艦ソイドの編隊が画面の中央をやってくる。ここは、画面の上部に全滅が隠されている。これを取れば、ラワガスも同時に全滅させることができる。



上の全滅アイテムを取るタイミングを決めておこう。

次は、跳びはねる移動砲台ノウコが出現する。最初は右上から、次は右下、左下と出てくる。順番を覚えて、逃がさず撃つようにしよう。

宇宙洞窟の出口付近は、ラワガスと浮遊機雷マヤリークが出現する。マヤリークは、近づくと落下を始めるが、落下し始めたときの自機の高さまで来ると自爆する。自爆すると攻撃判定ができ、点数も入らないのでできるだけ壊そう(8000点)。

出口上部には1UPが、下には点数アイテムが隠されている。また、ここに赤アイテムが重なって出現するから、すべて逃がさないようにしよう。浮遊物をすべて撃ちつつアイテムを回収するのはそれなりに連鎖反応が必要だ。



ここに1UPがある。敵を一掃した後、急いで出して取ろう。

洞窟を出ると、大きめのザコ敵、ルリドの編隊が出てくる。これを倒すと、倒した分だけクラゲのようなミュリトが出現する。緑のルリドを撃つのが遅れると、緑のミコリトが出るのが遅くなり逃がしやすいので注意しよう。

E ZONE

4 5 3 1 1 1up

担当：松っちゃん

最初に、画面右下からラベンが出てくる。このラベンは、きちんと正面に入って撃ちにいこう。こうすれば次に出てくるリムを画面下まで誘導することができるのだ。リムを撃つときは、下からゆっくり上に移動しよう。

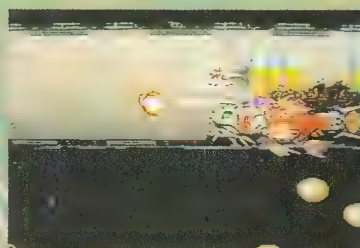


下にいれば上からリムが出てくるはずだ。

このあたりでレーザー砲台がついた大岩が下から出てくるが、撃ちにいくのはリムが下から出てきてからだ。リムが出るまでにボムでレーザー砲台を破壊しておこう。

Bゾーンからきたときはこのリムが出す赤勲章を取る。Cゾーンからきたときは、画面一番下でリムを全滅させよう。こうすれば赤勲章がじゃまにならない。

ここで赤勲章を気にするのは、ショット形態をウェーブ+白玉にしておくため。このショット形態だと、中ボスをキャプチャーしやすいぞ。これ以降の赤勲章は全部取ろう。そうすれば、ボスでも白玉付きのウェーブで戦えるぞ。



このショットでカブトウオをキャプチャーしよう。

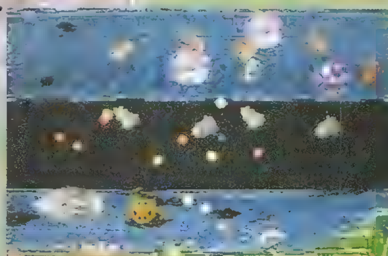
リムを撃ったら素早く前に出てカメみたいなジメッゾを撃ちにいく。このジメッゾが出す青勲章はまだとらずに、うしろに移動して上下から出るドイーザを撃とう。ドイーザを撃ったら自機を画面の中心のラインに移動させる。こうすれば、バーナーを出すヤビヤをうまく撃てるぞ。ヤビヤを全滅させたら、前に出て青勲章を取ろう。



画面後ろめのドまん中に合わせると正面でヤビヤが止まる。

コロニー内に入ったら、下からリモナーが出てくる。リモナーが持つ青勲章2個を出す。そしたら、青勲章を取らずに上に移動してサイクリンNを撃ちにいこう。このあとに出るパントドンを撃ってから青勲章を回収だ。

ダーマハが2機いるところの間に金勲章が出る。これを遅めに取って上でグルグル回るアスターゼを全滅させよう。



この金勲章は、遅めに取ろう。

このあとに1UPがある。貴重な1UPアイテムなので忘れずに取ろう。



1UPはココ。

ゾーン攻略

F
ZONE
1up:
3 6 2 1 2 1
担当：C・LAN

簡単だけど気を抜くな

まず小さい岩がパラパラと来た後、中型の分裂する岩が飛来する。連射を絶やさないようにすれば大丈夫なハズだ。

ここで現れるバルシー編隊の直後、赤い岩が飛んでくる。中ボスのカブトウオをキャプチャーするつもりなら、これを逃がす必要がある。そのためには、バルシー編隊を急いで倒したらすぐにショットを撃ちやめて赤岩を逃がそう。

この後はレーザー砲台のついた大岩（ガナツマ岩）と、自機のいる反対側から出てくるドイーサ編隊の混合。ドイーサは自機と一定距離を保とうとする。基本的には自機に近づいてくるが、時間をかけると逃げられてしまうこともあるので注意しよう。できるだけ片側から出現させるよう心掛けよう。ここのドイーサは青と緑を持っている。

最後の丸いシャドー編隊を倒し、緑を回収したらカブトウオが下から出現する。最下段中央で待ち、一番下にはりつけて上から攻撃するといい。


地形が見えたら中ボスだ。一番下中央で待つ。

この場所の上の地形に銀勲章がある。中ボス戦が長びくと取りにいく余裕がないので注意。

この後は岩ごしの砲台を撃ちつつパントドンを早めに破壊していけば大丈夫。

上のほうに金勲章があるので、これを利用して後ろから来る紫を持ったサイクリンを倒す。2～3機見えたら取るようにするといい。遅すぎるとボンバーが画面外に出現してしまう恐れがある。


金勲章は最大限に活用させてもらおう。ノウコに注意。

地形の終わり際の上の岩に1UPがあるので取り忘れないように。鳥のようなミラーゼN、レーザーを出すシメッゾが目印だ。


1UPを見逃さないように。

ここからはボス前最後のラッシュ。まずネガメロイDJが一機。これを倒したら上にはりついて、少しずつ下に動きつつドイーサを倒す。この後シャドーがポロポロと停滞しているがとりあえず無視してまた上へ。次のドイーサ、リムを誘導するためである。同じように少しずつ下に行きつつ撃とう。特にリム編隊は自機に近づくと向きを変えて行く性質があるので要注意。


少しずつ移動しつつ撃てば全滅できるし弾も流せるぞ。

ラストのザコ持ちネガメロイDJは、破壊すると後部のザコが一斉に自機に突っ込んでくる。連射を絶やさないようにして、早めに2機ともバラしてしまおう。

G
ZONE
3 6 2 2 1
担当：石井ぜんじ

まず、ノウコの出現位置を覚えるのが大切。最初は上から2カ所落ちてくるので、場所を覚えて出現直後に壊せるようにしよう。

地形にくっついている赤い砲台のパンドは、近づくと分裂してはじける。当てにくいところはボムをうまく使って、早めに破壊すること。

少し進むと、地形があり短い間だが上下に通路が分かれている。ここは、下を通ったほうが白の得点アイテムが取れる。

ここで、上から赤ノウコが出てくるが、撃つのが遅れてしまう。だが、地形ではねて下に来るので、覚えておいて弾を撃たせずに倒そう。

次に上下に地形が分かれているところは、上にブリックリィアングラー（2万点）が9匹通過する。点数が多いので、できるだけ上を通るようにする。そのためには、このあたりで出現する緑アイテムを早めに取っておくこと。

ここまでで、すべての緑アイテムを取っているとマルチボムとなる。後ろに出るのを利用して、後ろから来るノウコを撃つようにする。通路の入り口で左下から一匹、上を通っているときに一匹後ろから出現するので狙って撃とう。


後ろから出てくる緑ノウコをマルチボムで倒し、すぐ上へ入る。

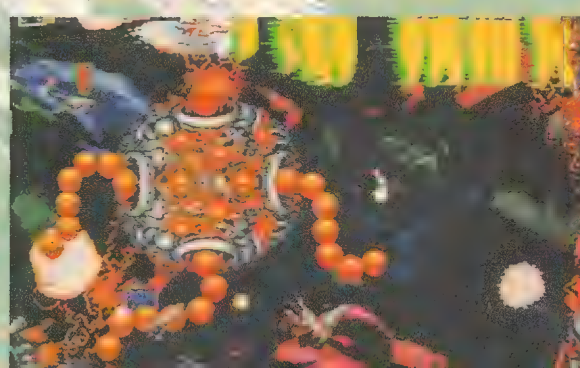
出口付近では、下から赤ノウコが追いかけてくる。無理に回りこんで撃とうとして、地形や弾にぶつからないように注意が必要だ。前に逃げてしまうのが楽。斜め後方に出るマルチボムを使って壊してもいい。


途中で後ろから出現するノウコもマルチで壊そう。

その後、ブリックリィアングラーが縦に落ちてくるところがある。緑アイテムを早めに回収してブリックリィアングラーをできるだけ撃とう。直後に通路が分かれていて、上下からサイクリンの編隊が出現する。


アームを削っても全部破壊したほうが点が高い。

ここは、下から出る編隊の弾をかわしつつ、上の通路に逃げこむ。そして、上をゆっくり通過しつつ、出口で下に回りこむのが楽なパターン。全滅を狙うなら、下の編隊を後方のマルチボムできちっと撃ち切り、すぐ右上に行けばいい（やや難しい）。


下の編隊が通過している間、上の通路を粘って通り抜ける。

サイクリンの編隊の直前には、赤2つ、青1つのアイテムが出現する。その後のことを考えて、赤を1つ取るのか2つ取るのか、全部逃がすのかを選択しよう。青アイテムを取るのはブリックリィアングラーを撃って壊したあとでいい。

直後に、下から緑ノウコ、赤ノウコが突っこんでくる。ちょうどここの下の地形に全滅がある。ノウコを2台壊したら、ひきつけて全滅を取ろう。

最後のツミオナ地帯は、地形に隠れたパンド砲台をウェーブで先に倒しておくこと。

H ZONE

赤4 4 4 2 1

担当：松っちゃん

Hゾーンに出る赤勲章は4つ。ノーミスでここまできたのならばそのうち3つの勲章を取って赤ウェーブ+白玉のショット形態にしておこう。どの勲章を取ってどの勲章を逃すかは各自の自由だが、個人的にはワープ直後の1個を逃して残り全部を取るパターンがいいと思う。それでは、面攻略に入ろう。

ワープするまではドイーザが出てくるだけ。上下に大きく動いて処理しよう。

ワープ後は、初めの青勲章を取るまでが難しい。少し詳しめに見ていこう。

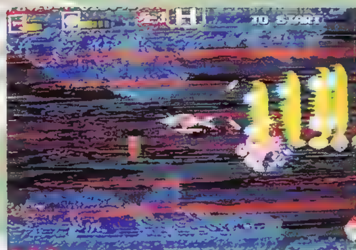
赤と緑勲章を持っているバルシーを撃ったら前に出てラベンを全滅させる。ラベンを撃ったら下に素早く動く。これで次に出るヤビヤが上から出現するはずだ。

上からヤビヤが出現したら大きく上に動いてヤビヤを撃ちにいく。こう動けばヤビヤ編隊の後半は下から出てくる。そしたらこちらも下に動いてヤビヤを撃とう。

ヤビヤを全滅させる直前にオタマジャクシみたいなジャオメーダとネガメロイが率いるイルーズが出てくる。この複合攻撃を撃つとジャオメーダの撃ち返し弾が飛んでくるはず。弾と弾の間に入るとアームを削られやすいので、上か下に大きく動いてかわすようにしよう。

このあとは、2万点ザコのプリックリィアングラーが3機、4機と2回に分かれて出てくる。コイツらは耐久力が高いので点数を気にしないならばムリに撃たずに逃してしまおう。





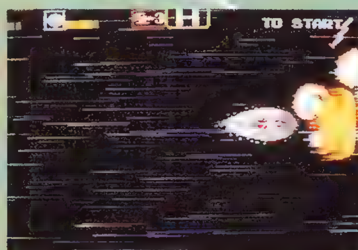
下にいれば、上からヤビヤが出る。そして上に動いたら、下からヤビヤが出る。



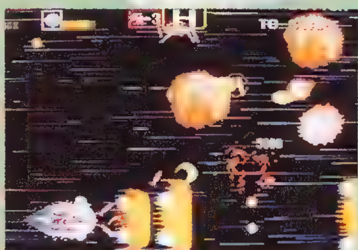
ジャオメーダの目玉は大きくかわそう。

ラッシュ後、1匹だけプリックリィアングラーが出たあと青と紫勲章を持ったオレメカが出る。オレメカを撃って2つの勲章を取ったら画面中央に移動してジャオメーダの出現を待とう。

最後に上、真ん中、下の順にネガメロイ+イルーズが出てくる。上から順に処理しよう。ここでも出るモークにずっと重なられると、アームを持っていかれるのでがんばって連射しよう。



前に出て、上から順に撃つ。



下に出る編隊を撃ったら、後ろに下がって全滅させよう。

I ZONE

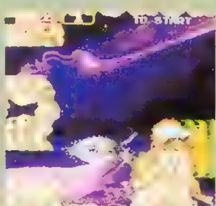
赤3 6 2 2 1

担当：松っちゃん

ワープに入る前は、ザコが少し出てくるだけ。しっかり連射していれば、アームが削られることはないだろう。

ワープしたらすぐに、サンゴのような地肌の洞窟に突入する。プリックリィアングラーがくる狭い通路の先は行き止まり。ここはショットを撃たないで、前から出てくるシイワカに通路を開けてもらおう。誤ってシイワカを破壊してしまうと死亡確定だ。

シイワカの通路は、上下に1つずつ。上を抜けるとタジフA7に狙い撃ちされるので下から抜けること。下から抜けたら、ついでに壁の向こうのダーマハを破壊しておこう。



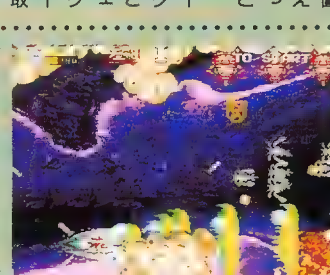
下から抜けてタジフA7を撃つ。



壁ごしにダーマハを撃とう。

このあとのいやらしい位置に、キーロックが待ちかまえている。ここは、斜面に沿って下り、ボムで砲塔を壊すといい。

洞窟が大きく開けると、Iゾーンのヤマ場、マヤリークとキーロックの複合攻撃。ここは、下のキーロックをウェーブで撃ち、上のマヤリークは金勲章で全滅させる。キーロックを撃つ前に金勲章を取りにいくとアームを削られやすいぞ。



金勲章を出したら、先に下のキーロックを撃ちにいく。



ノウコがうっとうしいが、前に出てラベンを撃とう。

真ん中に地形があり上下に隔たれているどころは、上下どちらに進んでも構わない。ここは、行き止まりになったりしない。

洞窟を抜けるところあたりから、ノウコラッシュが始まる。うしろに下がってノウコを撃ちにいけば楽なのだが、前から出る青勲章と緑勲章を出すラベンを撃つのが難しくなる（早く壊さないとWARNING!!になって自爆されるため）。

ここは、ボス戦のためにも1枚アームが削れることを覚悟してでも、画面前に出てラベンを撃ちにいったほうがいいだろう。2枚アームが削れても青勲章を取れば一気に回復できるぞ。

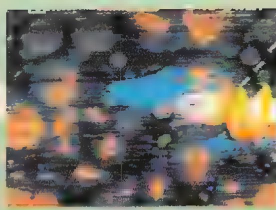
ゾーン攻略

J
ZONE
●3●4●3●1
担当：C-LAN

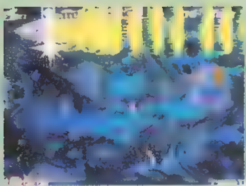
幻想的な亜空間が舞台だ

ワープ前は舌を伸ばすオレメカが3、2の順で計5機。次にミラーゼN編隊。この途中でワープし、歴代のボスたちが漂う亜空間へと突入する。

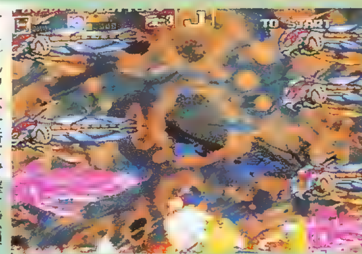
まずバルシーが2編隊ずつ2回。ここで赤＝1、緑＝2、青＝1をゲット。


ワープ後のバルシーはド真ん中で撃っていればOK。

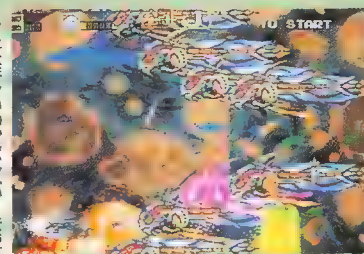
次にミラーゼN。ここの赤を出したら取らずに急いで左上へ。後方から来るサイクリンの間にちょうど入るようにする。


ミラーゼNを倒したら赤は取らずに左上へ行ってサイクリンの間に入る。

この後はブリックリィアングラーのラッシュ。4匹ずつ3回。この時下からチュールア編隊が来る。一番下ならばあまり撃たれない。ボンバーを取り忘れないよう注意。


チュールアは一番下で撃てば弾を撃たれにくい。

最後に上下から4匹ずつ計8匹ブリックリィアングラーが来る。ここはアームを削られやすいのでボンバーを使ってもいいかもしれない。


ここは難しいのでボンバーを使うのもいい。

画面奥から現れるバルシーは、真ん中後方から少しずつ上か下へ誘導しよう。このとき大きく動き過ぎると弾に追いつめられてしまいやすい。

ボス前最後の攻防はミラーゼN＋チュールア編隊という組み合わせ。ついつい押されがちになるが、ここはできるだけ前に出ることを意識しよう。なぜならば、一番ラストに来るオタマジャクシのようなジャオメーダに囲まれてしまうからだ。


ラストのミラーゼN＋チュールアは強引に前へ出よう。なぜなら…


このジャオメーダに囲まれてしまうためだ。前に出れば後ろに空間ができる。

この面は赤勲章が3つ出るが、ボスのために緑大ウェーブ白玉付きで来れるよう調節するのがベストだ。

L
ZONE
●3●4●3●1●1
担当：GED

Lゾーンはウェーブなら楽勝っス

このゾーンは5面にしては簡単な面だ。地形の陰に隠れて攻撃してくる戦車や砲台などをしっかりウェーブで撃っていけば楽勝。特に難しいポイントはないハズ。

しかも、アームアイテムはスタート直後、中ボス前、ボス前、と3個ともいいタイミングで出るので、その点でもなかなか親切なゾーンだ。

とにかくこのゾーン全体を通しての基本は、画面の左側、真ん中あたりの高さで空中の敵をバリバリ倒しつつ、地形の陰に隠れているヤツをみつけたら下にさがってウェーブで一掃すること。わざわざボム（ボンバーじゃないよ）を使って倒そうとしないように。


地形の陰に隠れている戦車や砲台をウェーブで一掃だ。

こいつらに気をつければ問題ねえっス

前のゾーンでアームを失っている状態だったら、スタート直後の隕石群に混ざっているアームアイテムを取るときに来るザコ編隊に注意しよう。あわてて取り急ぐと危険だぞ。

無事にアームを取り、地上が見えてきたら、今度は後ろから来るザコ編隊に注意。こいつらは左上から出現すると同時に倒してしまおう。ちなみに、このときに地上にあるアーチ状の地形（何かの残骸か!?）は中をくぐることができるが、天井にはしっかり当たり判定があるのでぶつからないように。


左上の後方から来るザコ編隊は出現と同時に破壊する。


アーチ状の地形はくぐることができるが、天井には当たり判定がある。注意しよう。

左上からのザコ編隊を倒したら、次は画面の下からフラフラ上がって来るザコに注意。こいつらは、自機めがけて3WAY弾を撃ってくるだけだが、放っておくとどんどん連射してくる。下のほうで早めに倒してしまうことが大切だ。

中ボスのバルディエホシノエソ（ヘビみたいに細長いヤツ）は、自機を追いかけるように動くだけで、べつに弾を撃つわけでもない。移動速度は自機よりも遅いので、画面内を大きく動いていればやられることもないだろう。逆に、狭いスペースで避けようとすると危険だぞ。

あとは、地形が途切れるあたりで出現するザコ編隊に気をつけるだけ。まず、クレーターの裏からウェーブで撃ち、弾が来たら徐々に上のほうへ移動すれば難しい弾よけは必要ない。きわどい弾よけを身につけるより、いかにそんな状況をつくらないかが大切だ。



クレーターの裏からウェーブで撃ちつつ、弾が来たら徐々に上へ動けば楽に撃ちきれる。

M ZONE

2 2 2 1

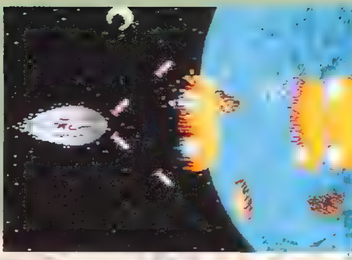
担当：松っちゃん

巨大ボスに備えろ!!

Mは、ゾーン自体は隕石が流れてくるだけの単純かつ簡単なゾーン。ボスの巨大戦艦と戦うための補給場所だ。

初めに赤勲章が2コ、中盤で緑勲章が2コと紫勲章が1コ、WARNING!!直前に青勲章が2コ出る。

H、Iゾーンをクリアしたときに赤ウェーブ白玉付きならば、2個の赤勲章は逃がしてしまおう。この辺で、隕石に混じってラベンが出てくる。



ここで、ボスとの戦いの準備を整えろ。

もちろん、弾も撃ってくるので注意しよう。ボーッとしていると、弾に当たるぞ。

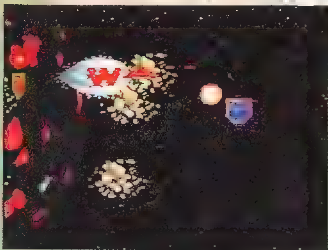
最後の青は、意外と逃しやすい。ここは、画面中央後ろ寄りの位置でウェーブを撃っていればだいたい大丈夫。ウェーブをかすっただけでは破片（中岩）から丸小石（ジャガイモ）に変わるだけ。丸小石を壊して青勲章を出そう。



ラベンのクソ弾には注意すべし。



ウェーブがかすっただけではジャガイモになるだけ。



早く追いかけないと、WARNING!!で自爆される。

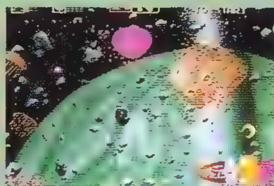
N ZONE

4 5 2 1

担当：ぴぐ

隕石群を突破せよ

まず初めの隕石地帯で青がひとつと赤がふたつ出る。ここは赤の出現とほぼ同時に中ボスが出るので、うまくウェーブ＋白玉になるように前のゾーンでパワーアップを調節しておこう。



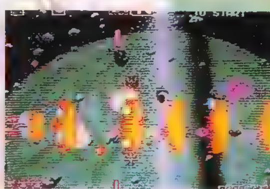
小or中ウェーブの三段階目か白玉付きで来るのがベスト。白玉付きなら赤は逃がそう。

中ボスをキャプチャーしたところに下方向へスクロールが始まり、リモナーNが下から現れるので急いで一掃する。

リモナーNが緑勲章を落とすので、すぐにでも回収しに行きたいがミラーゼNを倒すのが先決。最悪の場合、この緑は逃がしても構わないくらいの気持ちで。ちなみにミラーゼNは通常弾と破壊可能弾を撃つので、通常弾のほうを優先して避けよう。

ここからNゾーン最大の難所が始まる。ミラーゼN群の後に右上からネガメロイDJ×3、イルーズ編隊を引き連れたネガメロイDJが右下から、同編隊が右中段から出現する。先頭のネガメロイDJを破壊すると後続のイルーズがバラけるので撃ちもらさないように注意しよう。

ふたつめの編隊の後に右上からカーオネッツ編隊が弾をバラまきながら出現するので上のほうにはりついて出現と同時に破壊。2組出るので、ふたつめの編隊ボーナスが入るのを見たら左下からのサイクリンNに備える。



まずは下段のイルーズ編隊を全滅させて、中段へ移動。



さらに画面上にはりついてカーオネッツを撃つ。

赤のシメッゾを倒したら自機を下のほうに押しつけてチュールアを画面外で処分する。画面内で倒すと多量の撃ち返しを浴びるぞ。



チュールアは画面外で始末。まれに撃ち返しが飛んでくるので注意。

上スクロール後に出てくるパントドンは攻撃自体はたいしたことないが、弾が背景に紛れて見えなくなるのでそれだけ注意しよう。

アスターゼNの次のジャオメーダの撃ち返しはいったん前に出て避け、ﾄ型を描くように後退してから上下に移動してドイーサを倒す。

次の下、上、下と出てくるバルシーは出現位置とタイミングを覚えておいて出現と同時に倒そう。対応が遅れると弾をたくさん撃たれてしまう。



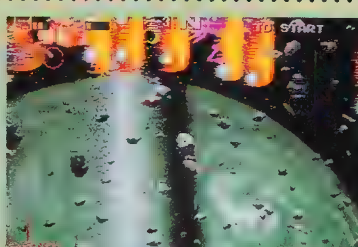
いったん弾を誘導して一気に撃ちに行ってもいいぞ。

赤を持ったオレメカが出たら後ろからパントドンが出現する合図。オレメカの伸ばしてくる触手に注意しつつ倒したら、画面左中段にはりついて左下から出る2機のパントドンをやり過ごしてから後ろに入って撃つ。倒してもしばらくその高さをキープしつつ右上から飛んでくるリムを撃ち、左上から出る2機のパントドンをやはりやり過ごしてから一気に上に行って後ろから撃つ。

ここでは画面中央に赤勲章が浮遊していると思われるので、取りたくなければまわり込むように画面右中段に移動して次のヤビヤに備える。ヤビヤが飛んできたら少しずつ後ろに下がりながら撃てば問題ないだろう。



下のパントドンを倒したら、上のパントドン出現まで待機。



すぐに後ろに入り込んで、



赤勲章を避けつつ前に。ヤビヤは少しずつ下がりながら撃とう。

最後の隕石ラッシュではボンバーが出るので忘れずに回収しておこう。

K.O ZONE

赤5 緑6 青2 白2 黄2

担当：石井ぜんじ

Kゾーンと0ゾーンは、出現する敵の種類、位置は全く同じである。しかし、そのゾーンに至る過程が違う。

0ゾーンはすべて青を取っていけば、ハイパーアームで進んでいくことが可能だ。ゲームのランクも違うことがあるので、注意が必要である。

コロニー外部

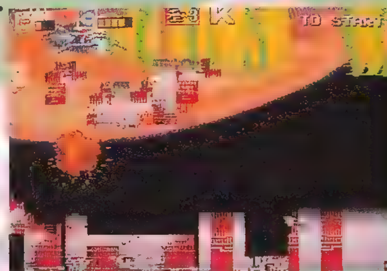
地形の下のほうに全滅や得点アイテムが隠れているので、できるだけ早めに出しつつ進むのがいい。常に、低いところを進むようにする。

途中で、ロボカップMKⅡが邪魔してくるが、全滅アイテムをひきつけて取ればだいぶ楽になるはず。近づくまで出てこない奴もいるので、できるだけ場所を覚えて逃がさず撃とう。



全滅アイテムを早めに出しておき、ひきつけて取る。

地形の終わる直前に、左上からサイクリンの編隊が出現する。ここは、画面の左上に自機を押しつけて撃つと、弾を撃たれずに破壊できる。アイテムを取りたい場合は、少し自機を右に動かそう。装備を考えて、ここで赤を取るかどうか決断しよう。



画面の左上に自機を押しつけて撃っても問題ない。

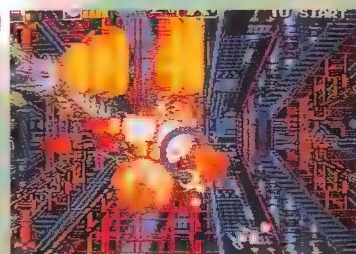
コロニー内部

壁を破壊したあと、中ボスのバルディエホシノエソが出現する。時計回りに大きく一周させ、左上に戻ってくるまでバルディエの弱点に撃ちこもう。

その後、正面にもう1つの壁が出現する。そこで、左上まで行ったら今度は中ボスに撃ちこむのをやめて、正面の壁を破壊しよう。

中ボスキャプチャー後、アイテムが赤→緑→赤と出現する。全部回収しよう。画面の後ろへ出現する青いロボカップMKⅡは、左上に出るマルチボムで壊す。

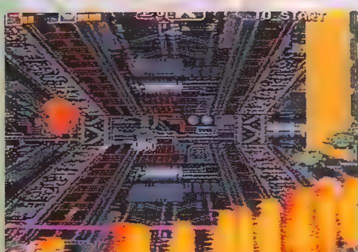
この後、ドイーサの集団が出現する。ここは、左右に切り返しながらかわそう。あまりひきつけすぎないほうがいい。このザコ集団を、時計回りに大きく回ってかわすと、前述の赤アイテム2つを逃がすことも可能。



2回目のドイーサ編隊は、上からスタートしてかわすといい。

次のドイーサ集団のあと、下に破壊不能の壁が出現する。そこで、ドイーサの弾をかわすとき、上→下→上と切り返すといい。壁のあいている所に出るダラハを早めに撃て

この直後、ヤビヤの編隊が出現する。すぐ前に出て、後ろに下がりながら撃とう。すると、次は上に壁が出現。レーザーを撃つダラハは、自機を画面の一番下に押しつけて撃つとレーザーに当たらない。



最初は下に壁、次は上に壁だ。レーザーに注意しよう。

壁を壊すと、ドイーサの最後の編隊が出現。これは、できるだけ弾をひきつけつつ、ゆっくり動くとかわしやすい。

Q ZONE 1UP

赤3 緑6 青2 白2 黄1

担当：GED

Qゾーンが始まり、赤と緑のパワーアップアイテムが出た直後にいきなり中ボスが登場。これはあらかじめ覚えておかないとけっこうキツイ。画面の右下から上がってくるところを待ち伏せしておこう。



ザコ編隊の後にいきなり中ボスが登場。必ず覚えておこう。

氷の洞窟内に入ると、ワザヤミというウェーブを通さないゼリー状のブロックの陰に砲台が配置されている。ここはウェーブに頼らずに、ボムやサーチオプションを活用して倒してしまおう。こいつはウェーブが通らないこと以外に、体当たりをしてもダメージを受けないことも覚えておいてほしい。これは、この面の隠し1UPを取るときに必要な知識になる。

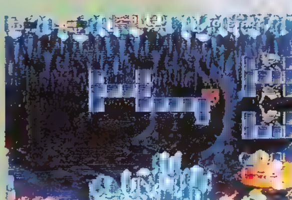
ちなみに、氷の中に閉じ込められているラハジカ（細長いウツボのような敵）を倒した時に飛び散る細かい破片は当たり判定がないので避ける必要はない（氷の破片も同じ）。

隠し1UPアイテムはこうやって取る！

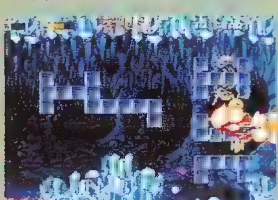
ラハジカとザコを順調に倒して進んで行くと、今度は大量のワザヤミ（さっき出てきたゼリー状のブロック）と砲台が行く手をはばんでいる。ここはウェーブが通らないので、砲台をすべて破壊して進もうとせず、下の隙間にある1UPを撃ってさっさと通り抜けてしまったほうがいい。



ワザヤミ地帯が見えたら急いで前へ。



最下段の隙間にある隠し1UPを撃ったら…



ワザヤミに体当たりして右上に通り抜ける。

まず、このワザヤミ地帯が見えたら急いで画面の前のほうへ行き、最下段の隙間にある隠し1UPの場所を撃つ。そうしたら、このときに出た1UPには目もくれず、ワザヤミを通り抜けて前へ出る。ワザヤミには体当たりをしてもダメージを受けないことを利用してさっさと通り抜けるのだ。このときに、砲台やザコの弾にビビって前に出るのが遅れるとよけいに状況が悪化する。1発ぐらいはダメージを覚悟して思い切って前に出よう。下のほうに漂っている1UPは、右から来るザコを処理してから回収しよう。

あとは、地形の陰から攻撃してくる砲台などをウェーブで撃っていけば問題ない。ボスの直前に出てくる3つの砲台は、画面の左端で待っているだけで自爆してくれるので無理に倒さなくてもいい。



地形の裏側にある砲台は必ずウェーブで倒しておこう。見落とすとひどい目にあうぞ。

R ZONE

1up 4 4 3 1 1 2

担当：R.立衆多

序盤のポイントは斜めにスクロールするところ。ベンサーと後方からバントドン2機、さらに前方からノウコが飛び込んでくる。

ここはベンサーを速攻で倒すことにすべてがかかっている。倒すのが遅れてしまうと、バントドンの後方へ回ろうとしてノウコの体当たりをくらったり、この後出現する2機目のベンサーの猛反撃を受けることになるぞ。


バントドンに気をとられているとノウコにぶつかるぞ！

斜めスクロールが終わる頃に、細長い突き出た岩が現れる。この岩の先端に1UPアイテムがあるので逃がさないように。ノウコが飛び込んでくるのが目印だ。

ここで注意したいのは、直後にベンサーが出現することだ。ここはひとまず先にベンサーを破壊しよう。1UPを取るのはそれからぐらいの気持ちでいること。


ベンサーを撃て！1UPはそれからでも遅くはないぞ。

この後に中ボスのコブダイが出現する。仲間にしたい人は、初めに画面下に誘導してから撃ち込みにいくとよい。

また、グズグズしていると地上に潜んでいるシハカッタの撃ち返し弾がよけにくくなってしまうので、できるだけ早くコブダイを倒そう。


このシハカッタは見落とすことのないように！

後半もやはりベンサーは出現即破壊が原則。ただ一番最後に現れるベンサーは意外と倒しにくい。

そこで、少し前にあるゴールドのアイテムを泳がせておき、ベンサーの現れる岩場が見えてから取るやり方をおススメする。邪魔な空中の敵や弾を一掃しておけば、安心してベンサーに接近戦を仕掛けられるよね!?


アイテムはウェーブで早めに出す。そしてこの辺りで取る。

終盤は後方から現れるヘルハンドとの「おにごっこ」が始まる。稼ぐ人はシルバーのアイテムをすぐに回収するように。遅れるとヘルハンドのふところに入って取れなくなってしまう。

次にアームを持つブラーボ編隊を急いで倒し、さらに地上キャラをすべて破壊しよう。早くしないと次のミコリト編隊（ボンバーを持つ）を倒しにくくなるぞ。えっ、ヘルハンドはどうするかって？　放っておくか、稼ぐ人はミコリト編隊を倒してから相手にすればギリギリ間にあうよ！


ミコリト優先。ボンバーはやっぱり譲れません。

S ZONE

1up 4 4 2 2 1

担当：松っちゃん

Sゾーンが始まったら、すぐに突進してくるロロキンが出る。斜めスクロール中から画面上のほうにいよう。

ロロキン→デリトマイド→ソイドと順に出てくるところでは、N2、緑1、青1と4つの勲章が出る。2つ出る赤勲章はうまくかわそう。

砂漠に廃墟が見えたら、ノウコが出る合図。下に移動して2機出るノウコを撃ちにいこう。このあとすぐに中ボスのコブダイが下から出てくる。覚えておこう。


ここは下でノウコを撃つ。

コブダイが出た直後に、後ろから赤いキンズが出てくる。画面中央で適当に連射していれば問題なく倒せる。

赤勲章を出すミコリトが出現したあとの地形に金勲章がある。上からスルファ+ロボカップが出てきてから金勲章を取ろう。このタイミングで取れば、少しあとのベンサーも巻き込めるぞ。


ここに入って、上からスルファが出てくるのを待つ。


出たら、すぐに金勲章を取る。

後ろから前に出てレーザーを撃つロボカップが出たあと、前から後ろにまわってレーザーを撃つロボカップが出る。自機を画面一番後ろに押しつけてウェーブを撃っていればロボカップに当たらない。前から出るロロキンに注意しよう。


ここにいれば、ロボカップに当たることはない。

また、ここではアームを持っていくモークも出る。気を抜いてアームを持っていかれないように。

壊れた神殿のような建物の裏に1UPがある。しっかり回収しよう。


ここに1UP。

Sゾーン最後は、ソイド+ネシウムの複合攻撃。WARNING!!で敵が自爆するはずなので、ムリに全滅させる必要はない。アームを削られないようにしよう。

ゾーン攻略

T ZONE

1up　赤4　4　4　2　1　1　1

担当：ぴぐ

まずは画面左上のほうにはりつき、ミラニエを出現と同時に破壊していく。全体的にTゾーンは敵弾が見にくいので注意しよう。

直後に1UPが隠れているので、さっさと1UPを出したらしばらく壁の後ろで粘ってウェーブで敵を撃つ。

セムシクルアンコウが見えたら写真の位置に入り込み、白玉でアンコウを狙う。ここにいれば次のキンズのバラまき弾を壁に当たるように誘導できる。バラまき弾を十分引きつけたら上に上がってキンズを撃ちにいこう。



弾を防ぎつつ白玉でアンコウを攻撃。Tゾーンは壁の使い方が重要だ。

下スクロール中に出てくるモークは、自機を動かさずにショットを撃っていれば大丈夫だ。

地底に入ったらすぐにバルビNが現れるので壁を楯にしながら倒し、すぐに右上のくぼみに入って金勲章を出しつつマヤリークを破壊する。ある程度撃ったら下のくぼみに入り、地上物を撃つ。このときシハカッタは撃ち返し弾を撃ってくるので壁を有効利用しよう。

次のバルビを全滅させたら赤勲章を取らないように気を付けて下のほうに移動して地上物を破壊する。ここもシハカッタの撃ち返しがあるのでシハカッタの台座よりも下の位置をキープすること。

シハカッタを撃ち終えたら上のマヤリークを撃ちにいき、そのまま上の壁にはりつく。そのラインでワットを壊し、ウェーブで壁の向こうのラワガスを撃ってラワガスを下に押していく。ある程度粘ったら地形に沿って斜め上へと抜けていけば赤勲章を避けられるだろう。



シハカッタを撃ち終えたらマヤリークを撃ちにいく（爆風注意）。



ラワガスをできるだけ下げるのがポイント。ここから地形に沿って移動。

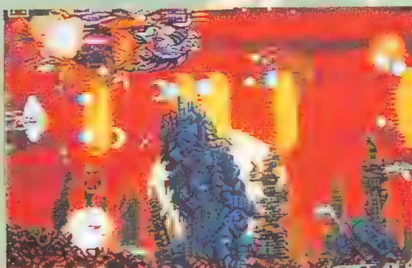
いったんラワガスを抜けたら、右下のほうにいるワットにボムを当てて倒す。同時に左下からノウコが現れるが、こちらは弾避けに専念しよう。

上スクロール中に出てくるミラニエは青勲章を落とすので、できるだけ急いで回収して中ボスに備える。

下のほうにいるマヤーニタは中ボスの攻撃を下に切り返したときに壁の手前から撃っておかないと厄介なことになるぞ。

以後しばらく緩い攻撃が続くが、前方に細長い壁が見えたら最後の難関のサイン。キンズとソイドNが複合攻撃をかけてくるので、まずは壁に隠れて白玉でソイドを撃っていればキンズのバラまきは怖くない。壁につぶされそうになったら前に出て、撃ちもらしたキンズと地上物の弾を避ければTゾーンは終わり。

強敵シャコに備えて気合を入れなおそう。



やはり最後も壁のお世話に。

P・U ZONE

1up　赤3　7　2　2　1　1

担当：石井ぜんじ

このゾーンは、後半面としては楽なゾーンに属する。雰囲気としてはCゾーンに近いが、ウェーブになっていればさほど恐れることはない。

水上のシーンでは、ロロキンの多量の編隊が出現する。ピラニアでアームをはがされていた場合は、慎重に弾よけをせねばならない。逃がすとどんどん弾よけが辛くなるので、できるだけ編隊の正面をキープして撃ち続けるようにしよう。

ロロキンと同時に、セムシクルアンコウと浮遊岩、バランサーが出現する。余裕があれば、セムシクルアンコウをひきつけて撃ち、6000点稼ぎたいところ。

アイテムは、緑・赤のアイテムがまず出現する。赤アイテムを取らないようにして、緑アイテムだけ取ろう。ホーミングマルチボムになるとこのゾーンはだいぶ楽になる。

ロロキンの編隊のあと、トビウオ状のクロルが登場する。クロルの編隊の最後の一匹が赤アイテムを出してくるが、これを浮遊させると中ボスがキャプチャーしにくくなる。撃ちやめて逃がしたほうがよい。これは重要ポイント。



最後のクロルが赤アイテムを運んでくる。

水に潜ると、中ボスのコブダイが出現する。倒すのは軸をずらしてウェーブを当てていけば難しくないが、キャプチャーするのは難しい。ここでは詳しく書かないが、下から横方向に誘導しつつ効率よく弱点に撃ちこむのがコツ。

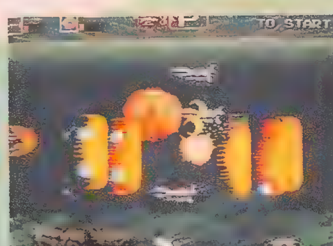
水中の敵で、危険なのはルオカミユ砲台だ。これは、近づくまで砲台が口を開かず、破壊することができない。遠くからウェーブで壊しにくいので、ボムをうまく使って狙い撃ちしよう。いったん近づいて口を開かせ、下がってウェーブで撃ってもいい。

空中の敵は、レーザーを出してくるフィックス編隊に注意しよう。点数を狙うなら、中ボスの弾でフィックスを壊させないように注意。

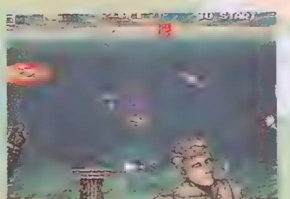
1UPは、後半の斜めになっている柱に隠れている。普通にウェーブで撃っていれば出現する。ここで、全滅アイテムが出現するから、ひきつけて効果的に利用しよう。浮上するときは、水面にバランサーが出現する。体当たりされないよう注意すること。



ルオカミユ砲台は、近づかないと壊すことができない。



レーザーを撃つフィックスの編隊に注意。一匹4000点。



浮上する直前には、赤・ボンバー・1UP・アームが出現する。



バランサーは下部にめりこんでも平気。2つは楽に壊せる。

Z' ZONE

4 6 3 1 2

担当：石井ぜんじ

スタート直後はザコが上から赤、下から青のアイテムを持ってくる。上のほうでウェーブを撃っていると赤アイテムが上のほうに出現するので、逃がしやすくなる。

基地内部に入ると、すぐ後方からネシウムの編隊が来る。下の地形の陰に隠れてしまうのが安全。画面中央でも、少しずつ下がって誘導すれば全滅させることができる。この直後、赤アイテムをかわしつつ地形ごしに上にはりついているクローラーを撃ち、前に出よう。



ネシウムの編隊はここに入ってよけると楽。

このあたりは、クローラーとホーミングミサイルを出すジーザスM-10が出現する。これらはできるだけ早めに壊すほど楽になる。

少し進むとノウコマスターが上から降りてくる。地形ごしに撃つといい。また、接近して撃てば、次に出るキンズの編隊を、最後の一匹だけ残して撃つのが楽になる。キンズの最後の一匹は赤アイテムを持っているので、少し遅らせてクローラー出現と同時くらいに倒したほうがいい。

赤アイテムをよけつつ撃っていれば、地形から隠しアイテムのボンバーが出現する。ボンバーを取りつつ、赤アイテムを逃がして前に進もう。吊り天井のスタンパーは、いったん近づいて落下させてから、連射でチェーンを壊す。迅速に壊し、赤アイテムを取らされないよう注意しよう。

この直後、中ボスのコウモリダコが出現する。赤アイテムを遅めに出しておけば、画面上に重ならないのでキャプチャーしやすい。あまり逃げ腰になると上のほうへタコが来てしまい、倒すことさえ難しくなってしまう。できるだけ下へ誘導しておくこと。下にあるタジフ砲台は早めに壊しておかないと危険。

中ボスのあとは、管からファイヤーを噴き出している、地形の複雑な場所になる。まず覚えておくことは、画面の一番後ろにいれば炎は噴きやんでしまうということ。特に根元付近にいれば安心だ。

だが、下の地形の陰にはシハカッタというミサイルがある。これは狙って撃ちにいかなければいけない。ここは、写真を中心に説明することにしよう。



地形ごしに、邪魔なカオミート砲台を撃っておく。



炎の根元に位置して、画面の後ろで下↓上↓上とかわしていく。



3本の炎をかわしたら、下に行きシハカッタを壊す。



赤アイテムをかわしつつ、サーチレーザーをかわしてクリア。

V ZONE

3 4 2 1 2 1

担当：GED

スタート直後のセトアマスターに注意せよ！

まずスタートしたら、アームアイテムを持ったザコ編隊が左から来る。もしアームが小さくなっていたり、ない場合はすばやく取りに行ったほうがいいが、余裕があるならこのあとに出てくるセトアマスター（撃ち込むと上下のパーツにパカッと分かれて飛んでいっちゃうヤツ）を倒したあとに取ったほうがいい。



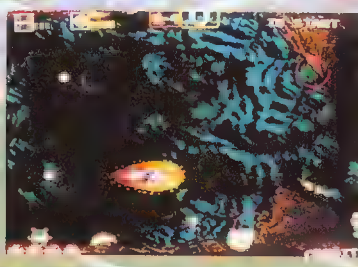
青アイテムの直後にセトアマスターが登場。必ず覚えておこう。

このあと、海に潜るシーンで中ボスのタコが出現するので、あらかじめ画面の下のほうでタコを誘導しておこう。タコは基本的に、

①自機を狙って動く
②左に弾を撃つ
の繰り返しなので、②の時は右に誘導し、①の時に撃ち込みに行く。このとき、あまり撃ち込みに夢中になっていると体当たりをされてしまうので、1秒ほど撃って誘導、1秒ほど撃って誘導、を繰り返すようにしよう。

クローラーが海底洞窟内のライバルだ

タコを倒し、しばらくすると今度は深海の海底洞窟を進むことになる。この洞窟内で一番気をつけなくてはならない敵はクローラー（天井や地面をコロコロ転がりながら弾をバラまくヤツ）だ。こいつは、右上、右下、左下、左上、左下、左上の順に出現するので覚えておけばかなり楽になるぞ。

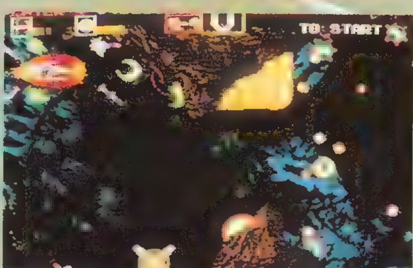


深海は暗いのでクローラーを見落としがち。要注意だ。

クローラーのほかに注意する敵はといえばアンカー（4方向にチェーンを伸ばす黄色くて丸いヤツ）だろう。1～3回目は単独で出現するので問題ないが、4回目だけは右上、右下と連続で2体出現する。右上のアンカーを慌てて撃ちにいくと、右下のアンカーが伸ばすチェーンに当たりやすい。ここはあまり前に出ずに右上のアンカーを撃つようにしよう。

アンカー×2を倒した直後、上下の岩の裏にクローラーがたくさんいる場所があるので、ここは安全に岩の裏からウェーブで倒してから進もう。こいつらを倒したらいよいよラスボスの登場だ。

Vゾーンの青アイテムは、スタート直後と海底洞窟の入り口付近で出る2つだけ。海底洞窟内のパターンをしっかり覚え、フルアームでボスに挑めるようにしよう。



アンカー×2を破壊したら、岩の裏からクローラーを撃っておこう。



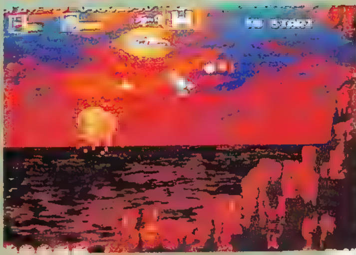
最後のアンカー×2は右下からのチェーン攻撃に注意。

W ZONE

●3●5●2 ●1●1

担当：W.立衆多

まず後方からパントドン、前方からはリカス編隊が出現するところがポイント。リカスは赤のアイテムを持っているので、この後現れるタコを仲間にしたい人は撃たずに逃がしておこう。アイテムを浮遊させてしまうと、途中で必ずと言っていいほど取らされてしまうぞ！



パントドンを急いで倒し、すぐに撃つのをやめるとピタリ。

中盤、そしてWゾーン最大の難所は、後方からネシウム編隊が2隊同時に出現する所。直前にネシウムが前方から出現するので、次は後ろだな、と覚えておこう。

ここは後方に発射されるマルチボムで、両編隊をいっぺんに倒すこと。1機でも撃ち逃すと大変！



弾を引きつけながら少しずつ左側に動いていくのがベスト。

次なるポイントは、岩陰に隠れているノウコマスター対策。ここは慌てて前に行かないで、後ろに下がってウェーブを当てよう。早めに倒さないと、この後ブラーボが2隊現れて弾をバラまくのでどうしても押されてしまう。連射に自信のない人は、岩に近付いて距離をつめるとよい。

ノウコマスターを倒したらすぐに突き出た岩の向こう側に移動して、ブラーボ編隊のどちらか1隊に集中攻撃をしよう。こんな所で貴重なアーマーをくれてやるわけにはいかないぜ!!

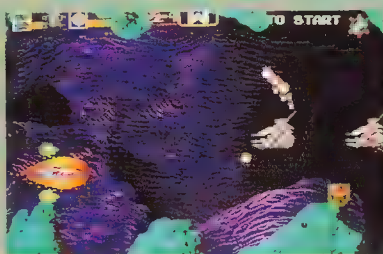


ノウコマスターに仕事をさせるな！

終盤はクローラーを出現即破壊することがすべて。画面右下→左上→右上の順に出現することをまず覚えておこう。そして出てきたところを一気に叩こう。さもないと弾をバラまかれて、次のソイド編隊との複合攻撃で地獄を見るぞ。


うっひゃあ、こりゃたまらんとですよ！

ちなみにクローラーは、出現してからすぐに攻撃をしてこないので、思い切って接近して撃つ（3機目は後方からでよい）のがベスト。危なくなったら、急いでゴールドのアイテムを取って体制を立て直すこと！



ゴールドアイテムでピンチ脱出！ありがたや、ありがたや。

そして最後のソイド編隊は、赤のアイテムを持っているからうっかり取らないように注意しよう。最後の最後でそんなミスをしては今までの苦労がすべて水のアワだ！

X ZONE

●3●5●3●1●1

担当：松っちゃん

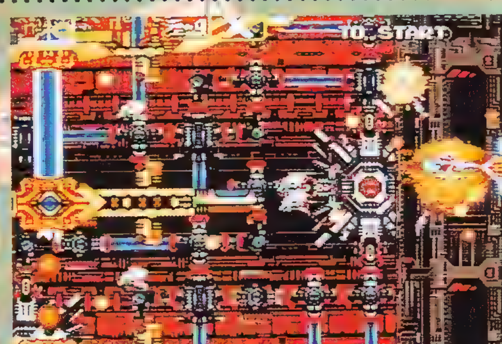
Xゾーンに入ったら、すぐに背景の要塞が右スクロールしていく。この要塞が右のほうに消えた瞬間に、セトアマスターが出てくる。これも演出の1つかな?

要塞内に入ると、後ろからネシウムNが出てくる。アームがないとビビッてボンバーを撃ちたくなるが、ここは我慢。それは、このネシウムN編隊が青と緑勲章を持っているためだ。

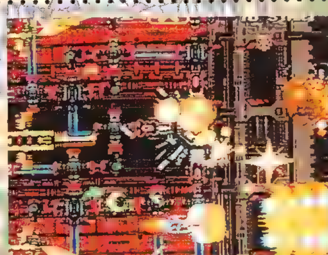
要塞内に入ったら、画面ド真ん中に自機を合わせる。後ろからくるネシウムNにマルチボムがあたったら、ゆっくり後ろに下がり始める。画面端まで下がったら、レバーを左下に入れながら下に降りる。よけが成功すれば、目の前に青勲章が出ているはずだ。

上から降ってくるロボカップは全部で6機。6機すべて撃ってから前に動こう。

上下に分かれる通路は、どちらに進んでも構わない。通路のあとは、後ろからネシウムNが出てくる。ここは、真ん中スタートのパターンが使えないので、右上から動き始めることになる。右上でネシウムNが出るのを待ち、ネシウムNが出たらゆっくり左下に移動して弾をかわすのだ。



ここで待って、


ネシウムNが出てきたら、ゆっくり左下に移動する。

ここでは、ネシウムNと同時にジーザスM-10が出るが、この通り動けば大丈夫だぞ。

真ん中の壁にコンペイトウのようなクローラーが回っているところは、壁の正面にいてクローラーを全滅させてから前に出よう。

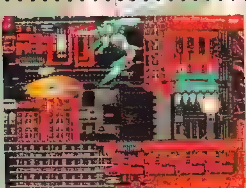
ロロキン、ジーザスM-10と出たあとにダラIIで出てきたオクトパスが出現する。頭部の弱点を狙って破壊しよう。

オクトパス直後とスタンパーが出るところあたりでノウコマスターが出てくる。知らないと、アームを削られてしまうので、しっかり覚えておこう。


ここに、2機目のノウコマスターが出る。

スタンパー＋レーザーロボカップが出現するところあたりの地形に、アイテムのヒットマークが出るところがある。出るのは赤と緑の勲章。自機のショット形態が赤ウェーブ＋白玉なら赤勲章を取らされないようにしよう。

このあとの入り組んだ地形のところに赤、緑、青、紫とすべてのパワーUP勲章が隠されている。くれぐれも赤勲章を取らされないように。


ボス前の縦穴からもセトアマスターが。こいつを破壊してから前に出よう。

Y ZONE

4 5 2 1 1 1

担当：松っちゃん

最初に、上からミラニエが2編隊出てくる。2編隊目の最後のミラニエは、青アイテムを出すので画面中央ぐらいの位置で撃つようにしよう。



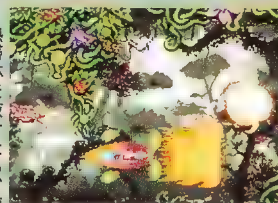
この辺で青勲章を出して、速攻回収だ。

このすぐあと、前からブラーボNZが出てくる。青勲章を取ったらすぐに後ろに下がること。

パントドンは、前→後ろ→前→後ろの順に4機出る。出現した順に破壊しよう。ここでパントドンと同時に出てくるミラニエが出す赤勲章は、取っても逃がしても構わない。これは、ボスとショット最強状態で戦っても勝てるためである。ただし、ここで最強状態にしてしまうとタコのキャプチャーが難しくなるぞ。

熱帯雨林に入れば、ザコラッシュはひと休み。攻撃してくるザコは、植物のギノオオとハッチが出してくるスタスキーがメイン。このほかにも、ダラハが出てくる。

中盤のキルズラッシュで、1機だけ後ろから出てくる。覚えてないとまずアームを削られるので要注意。



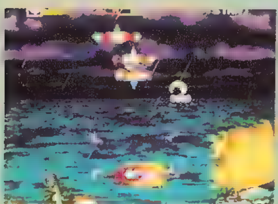
この1機には注意したい。

熱帯林を抜けたら、前からダラハが3機出現する。次に中ボスのタコが出るため、あらかじめキンズを下に誘導しておこう。

顔の石像?があるところぐらいから再びザコラッシュ。このザコラッシュは、パントドンが3機出るまで続く。しっかり連射して押されないようにしよう。

セトアマスターは、2機同時に破壊すると楽。自機のY座標を地平線に合わせれば、うまく両方のセトアマスターを破壊できるぞ。

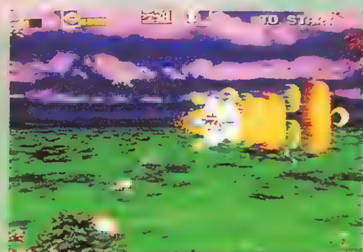
1機ずつ破壊する場合は、下のセトアマスター→地面にいるザコ→上のセトアマスターの順だ。



下から先に破壊して、マヤーニタを撃ちにいく。

ラストのネシウムNにアームをもっていかれやすい。ここは、右上に出るマーロックは無視してネシウムNに集中する。

まず、画面のド真ん中でネシウムNの出現を待つ。マルチボムにネシウムNの先頭が当たったら、少しずつ後ろに下がる。画面一番後ろまで下がりきったら、レバーを左下に入れながら下に降りよう。これは、真下にレバーを入れるよりも左下にレバーを入れたほうがゆっくり下に降りられるためである。こう操作すれば、ネシウムNの弾に当たらないのだ。



まずは、ここで待ち、



左下にレバーを入れながら下に移動しよう。

Z ZONE

4 3 2 1 2 1

担当：C・LAN

パターン命!の熔岩面

いきなり中ボスが出現するのでTorUゾーンをクリアしたら一番下で待機。

タコをキャプチャーする場合は前から編隊が来るので十分注意。撃ちもらしてしまうと厄介だぞ。

右下へスクロールが始まると、直角に追尾するミサイルを撃つワープ機・ジーザスM-10が大量に現れる。右下へ行って待機するのが安全だ。

こういう場所はZゾーンに3カ所あるが、1回目は終わり際に左上からノウコマスターが降りてくる。早めに左端（当たらない）へ行き、下降中に倒そう。



右下が安地。あまり下に行き過ぎると迫りくる地形が…。



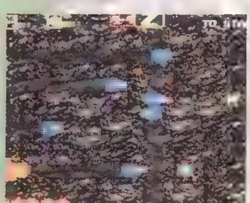
1回目はノウコマスターが来るので下がる。キャラオーバーで出ないときもある。

ワザヤミ（キューブ）が上下にあるところはロロキンの弾に注意しつつ、ボムでワザヤミの陰の砲台を撃つ。モークにアームを持っていかれないように逃げ腰で撃つ。

続けて2回目のジーザス地帯。終わり際にチェーンを斜め4方向に伸ばすアンカーが来るので右下で耐える場合は早めに切り上げよう。

ここからが難関。上下から噴き出る炎に加え、壁を掘り進むシイワカが後方から来る。Tゾーン同様シイワカを全滅させてしまうと必ず1機失うことになる。

シイワカは後方から4機来るが、一番下ならクローラー（丸い敵）も邪魔にならない。



シイワカは一番下が安全。道ができたらクローラーを撃とう。

炎は途切れたスキに根元から抜けるようにしよう。動き的にはジグザグを描くような感じだ。

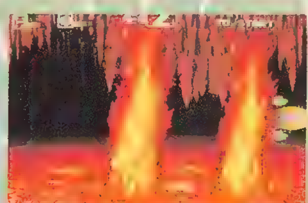


炎は根元をスッと抜ける。ここからまた下がってスッとね。

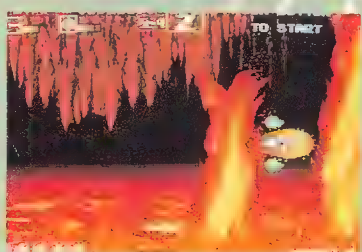
ここを抜けて斜めスクロールの後、最後の難関、熔岩地帯になる。一見難しそうではあるが、ここは完全パターンなので覚えてしまおう。

まずロロキンが来つつ前から火柱、続いて後ろから。弾に注意しつつ真ん中あたりをキープしていればここは大丈夫。

ロロキン2編隊を倒したら一番前へ。ここでまず1本やりすごす。かなりお尻がキワドイが絶対当たらない。直後後方に火柱が上がったら、その火柱にできるだけケツを近づける。するとちょうどさっきいた一番前に上がる火柱をよけることができる。最後のロロキン2編隊でこのゾーンは終わりだ。



ロロキン×2を撃ったら一番前へ。火柱をよける。



そしてすぐに下がって後方の火柱にへばりつく。間に入るのね。

難しいゾーンではあるが結局はパターン。覚えてしまえばこっちのものだ。

V' ZONE

赤3 緑4 青2 紫1

担当：C・LAN

短いゾーンだが気を抜くな台風の目へ急行せよ！

まずパントドンが前、後ろ、そして前から2機で計4機。背景に溶け込んで弾が見にくいので十分注意。

この後、後方から大量のキンズ編隊が現れる。2編隊ずつ2回出現し、1回目は赤(×2)、2回目は青（×2）を出す。適当に撃っていると赤が非常に邪魔な位置に出てしまったり（この面のボスは白玉付きじゃないとほぼ倒せない）、青が後方に出現してしまって回収できなかったりする。

キンズ編隊は自機が上にいれば下、下にいれば上から出てくる。キンズは下方向に弾をバラまくので、上のほうで待って下から出現させよう。そして前からゆらゆらと現れるセムシクルアンコウを急いで3機倒してまた上へ。そこで2回目のキンズ編隊を待つ。キンズを倒したら1機残ったセムシクルアンコウを倒そう。

中ボスのコウモリダコは、捕るにせよ倒すにせよこのゾーンが一番楽。キャプチャーにするならば、一番下で待ち、中ボスの動きに合わせてボールに下の白玉とボムを集中して当てる。うまくやれば、4回はりつくとボールが外れる。

ロロキン、リカス編隊が緑を3つ出し、上、下、中の順でソイドN編隊。ここは特に問題ないと思う。

一拍おいてボスかな〜と思わせておいて、最後にセトアマスターが下から上へと3機来る。上面から少し下にズレた位置で撃とう。弾の死角になっているし、戻ってくる残骸にも当たらない。







右・パントドンを倒したら上のほうで待ち、ボムでキンズを狙い撃つ。
中・赤を捕らないよう注意しつつアンコウを急いで3機破壊。
左・そして再び上へ行って青キンズを撃とう。直後中ボスが来るぞ。





右・上の白玉を当てるように撃つ。
左・次も同じだ。Uターンしてくる残骸もよけられる。

この本を作っちゃった人達 ｜ DARIUS LOVERS

石井ぜんじ	C・LAN	いなりん	FRS-N.O	松っちゃん	アナーキャー松井
●ダライアス外伝のようなシューティングゲームで、一冊本を作れるようになったのは、実にめでたい。今はひたすらZ'ゾーンに挑んでいます。やめられない止まらない。	●横シューに対する自分のコンプレックスを打ち破ってくれたダラ外。死ぬほどやり込んだけど、まだまだ自分では納得していない（ヘタクソ）。あと半年はやり続けたる。	●このゲーム実は個人的には、第一印象はあまりよくなかった。ところが発売されるや、はまるはまる。やっぱりフルオート連射をつけてほしかったなあ。	●ショー出展時に会社の人に声をかけられたのにも気付かず熱中していた、ダライアス外伝。そのムックの仕事に携われてうれしいです。ニヤリ♥	●発売から約5ヵ月経った今、やっと増刊の発売となりました。かなり気合いを入れて原稿を書いたので完成度は高いと思います。これからも格闘以外の本が出たらいいな。	●確かな技術に支えられた細部にいたるまでの工夫。奥の深いゲームのなんたるかを見せてもらいました。その魅力を誌面で伝えるべく企画編集担当者としてがんばったのですが…どうでしょう？

SC派ぴぐ	立衆多	GED	自称横シューターAce	ジョリー・ポサノバ	ぴっさゆ
●たった2ページとはいえ、シューティングの攻略に関わるのは初めてなのでうまく伝えきれたか心配です。稼ぎに飽きたらNTも通ってみてね。夕陽がすごいんだから。	●一度やってみたかった、シューティング増刊の仕事ができて幸せです。 もし大学の試験に落第したら、それはこの仕事のせいです。でもこのゲームのためなら…!?	いやー、ダラ外ではオレンジハウスさんにお世話になりました。連射装置の件でもいろいろご迷惑をおかけしました。が、稼ぎのためにもう少し早いヤツにしません!?	●ちょいと出しゃばって、Aゾーンの攻略をやらせて戴きました。ページさえあれば、昔のメストのようにコマ送り図で攻略をしたかったですね。	●'94年12月、ダラ外で初めて1コインクリアをしました。はずかしながらも初めての事なのでうれしさもひとしお。タイトーさん、すばらしいゲームをありがとう。	●ザコの名前を逆から読んでみてください。みょーな名前がいくつかあります。「スタスキー」と「ハッチ」という名前は、もしやあのドラマのことか…。

タイトースタッフの皆さんと読者の方々に感謝しつつ、この本を終わりにしたいと思います。次のゲーメストムックもよろしくね。

平成7年3月20日第1版第1刷発行

■発行人　加藤　博　■編集人　高橋巳代子
■編集長　石井ぜんじ
■編集スタッフ　松井雄一　遊佐孝之
■編集アシスタント　高安　聡
■広告　林　野吉

■ライター　C-LAN　いなりん　松っちゃん
ぴぐ　立衆多　Ace　GED　FRS-N.O
■協力　DS-1
■デザイン　㈱ソート（宗利淳一）　ミッキー松

■発行所　㈱新声社　〒101
東京都千代田区内神田1-11-14　藤吉ビル
営業部　03(3293)9321
編集部　03(3293)9324

印刷　大日本印刷株式会社



レディストーカー
LADY STALKER
～過去からの挑戦～
LADY STALKER
レディストーカー
～過去からの挑戦～
早くも伝説の予感……鮮明な3D映像に目を見張る、
スピーディーな展開にため息をつく。度肝を抜く
立体冒険RPG登場！
最強のスタッフが集結！世間を揺るがす三次元感覚を実現、未体験のRPGショックが襲う。君は個性的なキャラクターと共に、恐るべき仕掛けと罠、巨大なモンスターを倒して、ミラクルワールドのヒーローを目指せ！
■総監督……内藤 寛　■制作……クライマックス　スーパーファミコン用ROMカセット 価格9,980円
4月1日衝撃発売！
CLIMAX ENTERTAINMENT
株式会社タイトー®
本社 〒102 東京都千代田区平河町2-5-3 タイトーソフト情報局 東京●03(3239)4000 高松●0878(33)6340
©TAITO CORP. 1995 ※消費税は含まれておりません。スーパーファミコンは任天堂の商標です。
SUPER Famicom
LICENSED BY NINTENDO

ダライアス外伝

Vol.6

平成7年3月20日発行

発行人●加藤　博／編集人●高橋　己代子



雑誌63381-06 ©SHINSEISHA 1995 Printed in Japan

T1063381060987